

3D-kártya és Pentium III teszt – software-tuning



A CD-ROM
MELLÉKLETEN:
INTERNET
EXPLORER 5
X-WING
ALLIANCE
JÁTSZHATÓ DEMO

1999. ÁPRILIS

MAGYAR

PC

3

+

X

Superbike

Száguldás két keréken, tomboló lóerők a legrealisztikusabb motorversenyben!

Heroes III

Ugyanaz, de mégis más

Close Combat III

Virtuális orosz-német konfliktus

A CD tartalmából:

Játszható demók: Championship Manager 3, Daikatana, Lander, Live Wire, Sports Car GT, Superbike World Championship, Tank Racer, Worms Armageddon, X-Wing Alliance stb.

Demozóna: válogatás az Ambiance'99, a Hype'99 és a Volcanic'99 partyk anyagából

Mélyvíz: Internet Explorer 5.0, Netscape Navigator 4.51, továbbá driverek, antivírus, audio programok (Sonique 90d), egyéb internetes utilityk, file-nézegetők, képlapók, hardware tuning és még rengeteg más komolyság

PC-X User: állandó programozási mellékletünk forráskódokkal

Valamint: áprilisi mozielőzetes, zeneajánló MP3-akkal

1999. április

Ára: 995 Ft Előfizetve: 700 Ft



0.4

9 771218 358009

Imperium Galactica 2, Unreal Tournament, Kingpin előzetesek, Delta Force, Resident Evil 2, Wages of Sin, Luftwaffe Commander, F-16 Aggressor, Army Men II, Worms Armageddon, Head Games leírások, Abe's Exoddus végigjátszás

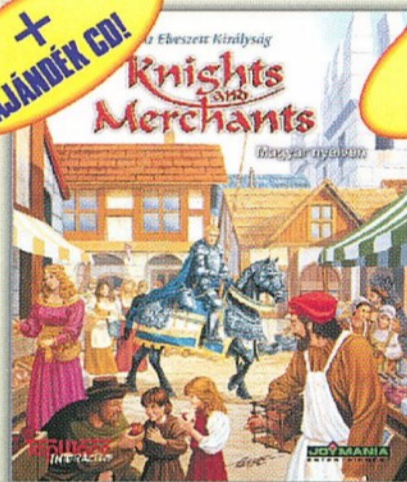


JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű játékok!



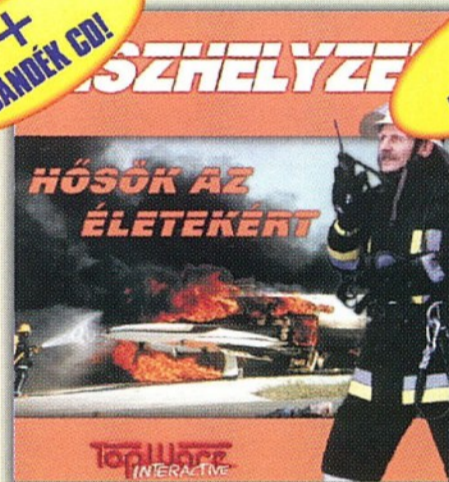
Várható megjelenés március végén!

+
AJÁNDÉK CD!



Knights & Merchants - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

+
AJÁNDÉK CD!

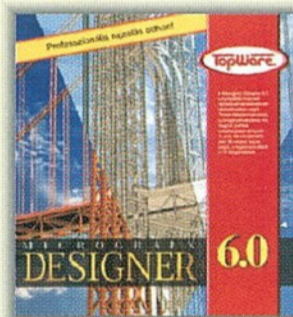


Vészhelyzet - 4.995 Ft
magyar nyelvű szoftver

+
AJÁNDÉK CD!



RoboRumble - 6.995 Ft
magyar nyelvű szoftver



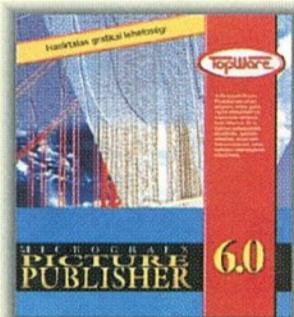
MICROGRAFX DESIGNER 6.0
magyar nyelvű "help"-pel - 4.995 Ft



EARTH GOLD EDITION
magyar nyelvű kézikönyvvel - 4.995 Ft



SILVER GAMES I.
10 teljes verziójú játék - 4.995 Ft



MICROGRAFX PICTURE PUBLISHER 6.0 - 4.995 Ft

Forgalmazó:
TRAVELBOX - Hungária Kft.

TopWare
AG

kizárólagos magyarországi
képviselője.

3200 Gyöngyös, Jókai u. 7.

Levélcím: 3201 Gyöngyös, Pf.: 310

Telefon/Fax: 37/315-905

E-mail: tbh@interdnet.hu



JACK ORLANDO - 4.995 Ft helyett 2.995 Ft!
Kalandjáték Harold Faltermeyer zenéjével

AKCIÓS AJÁNLAT!

EROTIKUS VIDEO CD-K:

Carol Lynn - Erotic Clips Nr.3. - 2.495 Ft

Carol Lynn - Hot Disco Love - 2.495 Ft

Carol Lynn - Carol's Pervers Dreams - 2.495 Ft

**AZ ÁRAK AZ ÁFA-T
ÉS A POSTAKÖLTSÉGET TARTALMAZZÁK.**

JÖN! JÖN! JÖN!
Magyar nyelvű
kézikönyvvel!



Várjuk viszonteladók jelentkezését!

NAGY JÁTÉK '99

EZÚTTAL KÉT FORDULÓBAN!

Keress meg minket az Info '99 kiállításon április 27 és 30 között, az A pavilonban, a 312/H standon. Szerezz egy PC-X-es szórólapot, töltsd ki a rajta található kérdőívet, majd dobd be a gyűjtőládába. Csodáld meg a robogót, amit addigra már megnyert az előfizetési akció győztese. Egy hét múlva vedd meg a PC-X májusi számát, és kövesd a használati útmutatót!

A szerencsés megfejtőkre értékes nyeremények várnak!

Hidd el, érdemes lesz játszani!

Egyelőre ennyi, konkrétumok a kiállításon és a májusi számban.

Megrendelőlap

PC-X előfizetés

- 1 évre (8400 Ft)
- 1/2 évre (4200 Ft)
- 1/4 évre (2100 Ft)

Melyik hónaptól:

PC-X Magazin régebbi CD mellékletei

- CD csomag (5-11-ig CD, 100 Ft/db)
- CD csomag (12-16-ig CD, 1000 Ft/5 db)
- CD csomag (17-22-ig CD, 1800 Ft/6 db)
- PC-X Túlélőkészlet (2880 Ft)

A túlélőkészlet darabjai külön is megvásárolhatók:

- PC-X számológépes kulcstartó (680 Ft)
- PC-X bögre (680 Ft)
- PC-X egérpár (680 Ft)
- PC-X szerszámkészlet (480 Ft)
- PC-X póló (680 Ft)

További PC-X ajándéktárgyak:

- PC-X-es CD tartó (680 Ft)
- PC-X himzett baseball sapka (1180 Ft)
- PC-X Útikalauz (2 CD + poszter 990 Ft)

Áraink az ÁFA-t igen, de a postaköltséget nem tartalmazzák!

Nevem:

Címem:

Csekket kérek

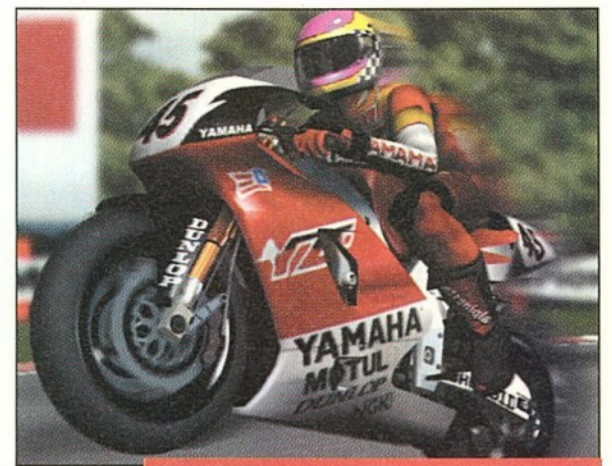
ÁFÁS számlát kérek

Utánvétellel kérem a csomagot

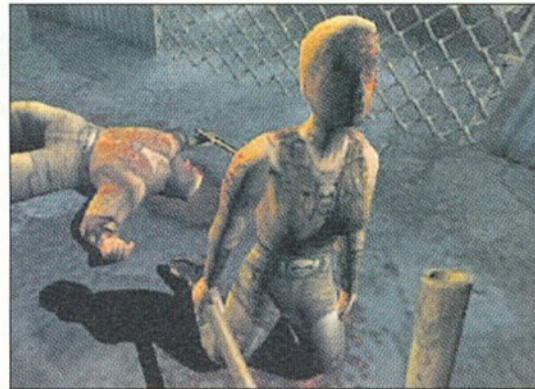


CÉLPONTBAN

12 Superbike World Championship



GAMEPORT



Hotline News	8
Imperium Galactica 2	16
Unreal Tournament	17
Kingpin	18
Planescape	

Rendezzük sorainkat

Immáron két hónapja, hogy szerető apánk, Mr. Chaos „elhagyott” bennünket, és egy emelettel lejjebb a PC Worldöt igazgatja tovább. A PC-X itt maradt rám, ahol egyelőre felelős szerkesztőként próbálom irányítani a történéseket. Sajnos, többnyire ők irányítanak engem.

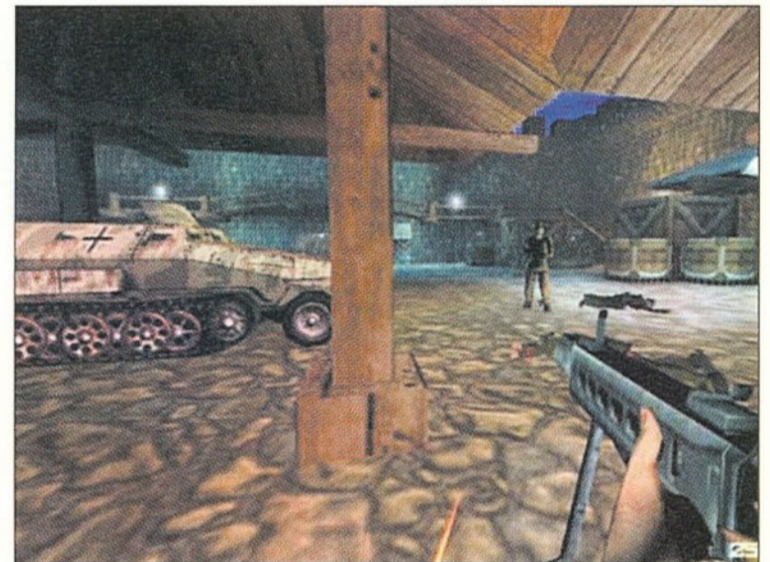
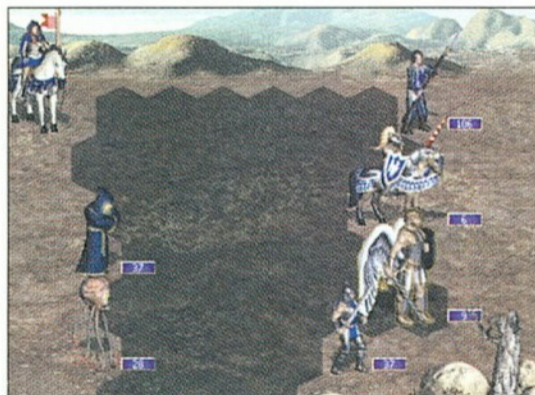
Nem tudtam, hogy ez a lapkészítés olyan, mint egy többszólamú dal: a nyomda, a CD-gyár, az előkészítés és mi is, mind más ütem szerint, mást énekelünk. Ha nem találjuk meg egymást a megfelelő pillanatban, akkor a PC-X hamisan szól. Ennek tudható be, hogy a múlt hónapban – sőt, tartok tőle, ebben is – néhány logo, rovatcím vagy kép el-eltévedt az újság hasábjain.

Aggodalomra semmi ok, rendezzük sorainkat, és fenjük a fejszét, hogy még nagyobb fába vágjuk. Már most kicsit megpiszkáltuk a rovatszerkezetet, és a közeljövőben ugyanezt tervezzük a designnal is.

Ami az áprilisi számot illeti, a sors sem volt túl kegyes hozzánk: a hirtelen beálló uborkaszexont a mélyvíz erősítésével próbáltuk kiegyensúlyozni. Persze az utolsó hétre hirtelen beindult a „gépezet”, és a végén az okozott fejtörést, minek szorítunk még helyet most, és mit ütemezünk májusra.

Végül szeretném felhívni a figyelmet két dologra. Nagyon fontos, hogy új szabályok szerint működnek a megfajtések beküldése, erről a 81. oldalon találtok bővebb információt. Illetve, ismét lesz kétfordulós Nagy Játék, részletek az előző oldalon.

The Richfielder



Flash Point	19
Mortyr	
Delta Force	20
Resident Evil 2	22
Close Combat 3	24
Wages of SiN	27
Heroes of Might & Magic 3	28
Luftwaffe Commander	32
F-16 Agressor	34
Army Men 2	36



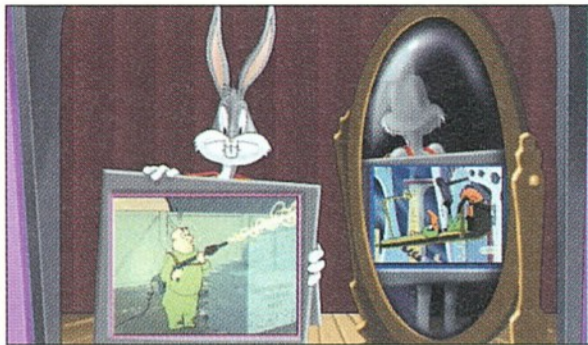


Worms Armageddon 38

Head Games 40

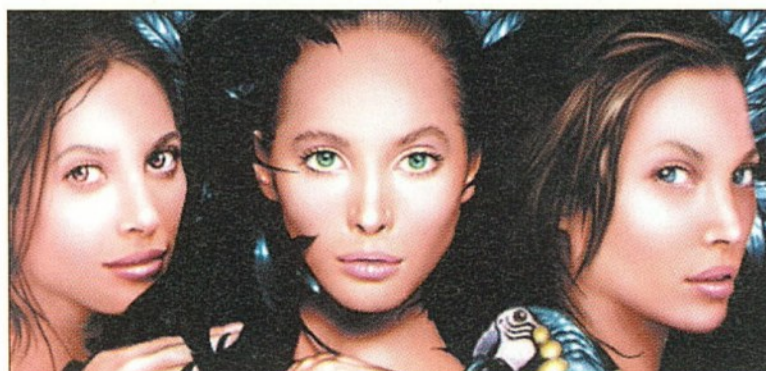
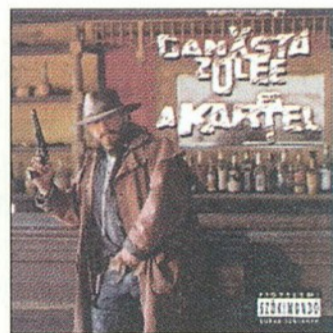
Játékok 3-300 éves korig 42

Abe's Exodduss végigjátszás 1 44



MÉLYVÍZ

- 50 Diamond Rio PMP300
- 51 Monster Sound MX300
- 52 Dr. Tracker
- 54 Sufnituning
- 56 Free Pascal 2. rész
- 58 3D gyorsítókártyák tesztje
- 63 Pentium III röpteszt
- 64 Kormányzati kérdések II.
- 66 Logitech Cordless Desktop
- 68 Internet Explorer 5.0



MÁSVILÁG

X-Rejtvény 70

Demozóna 72

X-Music 74

Movie World 76

DVD Filmek 77

Könyvjelző 78

Aréna 80

Jelentés a frontról 82



VI. Évfolyam 4. szám
1999. április

Következő számunk
május 4-én jelenik meg.

Megjelenik havonta.

Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.

Felelős kiadó:

Bíró István

ügyvezető igazgató

Tiszteletbeli főszerkesztő

Bognár Ákos (Mr. Chaos)

Felelős szerkesztő:

Spányik Balázs (The Richfielder) • trf@idg.hu

Szerkesztő:

Samu József (Sam. Joe) • samjoe@idg.hu

Főmunkatárs:

Peller András (Pelace) • pelace@idg.hu

Tördelőszerkesztő:

Palotai Árpád (Malachit) • malachit@idg.hu

Reklámreferens:

Paál Szilárd (Doki) • szilard@idg.hu

PC-X Club Bázisparancsnok:

Almássy Ernő (Arnie) • arnie@idg.hu

(Trau pillanatnyilag a fronton tartózkodik)

PC-X User szerkesztő:

Bérczi László • pc-xuser@freemail.c3.hu

Külsős munkatársak:

Bíró Dániel (El Capo) • elcapo@idg.hu

Bódy Zoltán (Godzilla) • godzi@idg.hu

Branyiczky Gábor (Schuerue) • schuerue@idg.hu

Kovács Balázs (Basq) • basq@eurotrend.hu

Mánfai Tamás (Skywalker) • manfai@neu2.njszki.hu

Újhegyi Péter (Júpi) • jupi@idg.hu

Logóterv:

Kondákor László

Postacím:

1537 Budapest, Pf. 386.

A szerkesztőség és a Club címe:

1012 Budapest, Márvány u. 17.

(PC-X Club bejárat az Alkotás u. felől)

A szerkesztőség e-mail címe:

pcx@idg.hu

A megrendelés e-mail címe:

pcx.terjesztes@idg.hu

Csak előfizetés – zöld szám:

06-80-200-263

Telefon:

356-0691, 356-8291, 212-0398, 214-9512

PC-X Club: 343-as mellék;

Előfizetés, hibás CD-vel kapcsolatos probléma esetén 322-es mellék; szerkesztőség: 316-os mellék

Telefax:

356-9773

PC-X Gamez Web oldal:

www.pcx.hu

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalványon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.

OTP bankkártyával rendelkező olvasóink előfizethetnek az InterTicketnél a 266-0000 számon (hétfőtől szombatig, 9.00 és 20.00 óra között).

A lap ára 995 Ft, a negyedéves előfizetés 2100 Ft, a féléves 4200 Ft, az egyéves 8400 Ft.

Nyomás, kötészet: Mesterprint Kft.

Felelős vezető: Szilágyi Tamás

A megrendelés száma: 98.0722

HU ISSN: 1218-358X

Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt., a Hírker Rt., az alternatív terjesztők és a számítástechnikai szaküzletek.

A PC-X Magazinban megjelenő anyagok bármilyen felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges. A megjelent hirdetéseket és a CD-n található programokat a szerkesztőség a legnagyobb figyelemmel gondozza, ám azok tartalmáért, illetve futásáért felelősséget nem vállal!



ÁPRILISI PARÁDÉS SZEREPOSZTÁS

Egy ideig attól kellett tartanom, hogy elmarad az április, mert megint napokig nem történt semmi a játékdemók piacán. Aztán elkezdtek „szivárogni”, majd a végén óriási sztárparádé kerekedett ki a dologból.

E havi CD mellékletünkön annyi nagy név van, hogy néhány a címlapra sem került fel! Így járt a szegény Sim City 3000, amelyre az utolsó pillanatban kaptuk meg a zöld jelzést (be is tett volna, ha nem – 160 megabyte lógott volna a levegőben). Egyébként egy nagyon gusztusosan összeállított demóról van szó, noná, ennyi helyen már megengedheti magának a Maxis. Meglepetésre ugyanez nem mondható el az X-Wing Alliance-ról, amely biztos sokatoknak szerez majd kellemes percet, de valahogy egy kicsit szedett-vedettnek tűnt.

A Superbike Championshipről annyit beszélünk ebben a hónapban, hogy most inkább ugrom, és egyenesen a Daikatana kétes értékű színrelépését boncolgatom. Az a legjobb, ha a saját szemetekkel győzöttök meg róla: úgy tűnik, ez nem az, amire éveken át vártunk. Vagy az, csak közben tényleg évek teltek el, és ez nagyon meglátszik rajta. A nemzetközi fogadtatása sem túl pozitív. Worms Armageddon, azaz ez a harc lesz a végső. A kukacok remek, jelenleg utolsónak mondott feldolgozása szebb, jobb, okosabb, mint valaha, csak én útközben elvesztettem a fonalat. Sebaj, ti attól még remekül szórakozhattok vele!

Azt hiszem, hosszan sorolhatnám, akár a Gameport határait átlépve, hiszen itt az Internet Explorer 5 teljes, 75 megás telepítő készlete, sosem látott mennyiségű előzetes, patch, és mélyvíz. Csak abban reménykedem, hogy a májusi termés sem lesz gyengébb!

The Richfielder

SUPERBIKE CHAMPIONSHIP

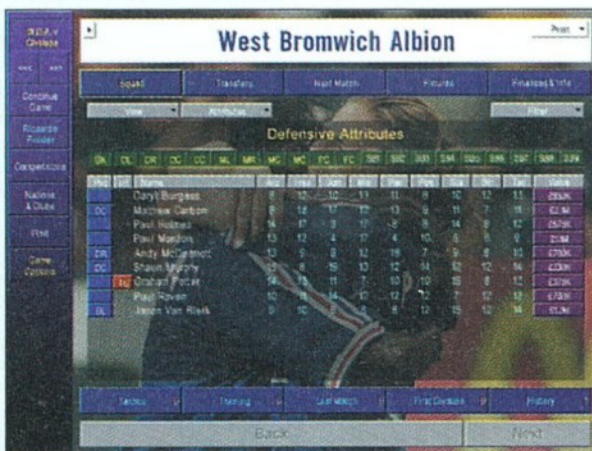
E havi címlapunk Chaos valósággá vált álma, az eddigi legszebb és legrealisztikusabb motorverseny, amit PC-re írtak. A fejlesztők neve valószínűleg nem cseng majd ismeretlenül a szakértők számára, a Milestone áll a meglehetősen sikeres Screamer-sorozat mögött. Érdekes, hogy ezúttal az EA Sportsnál bukkannak fel, hiszen ők is áldozatai a Virgin-mizériának.

Tényleg, elképesztő látványt nyújt az egész játék: a motorok mozgása, a „lovasok” helyezkedése, a pálya melletti közönség, a kerékküllők árnyékának érdekes rajzolata (!!!), a hatalmas bukások, a kaválás a porfelhőben, mind lélegzetelállító. De nem csak szép, Chaos szerint elképesztően realisztikus is – ő tudja, évente eladja mindenét, hogy megvegye álmai motorját (minden évben egy másikat, persze!). Ő bizonyára szimulátoron nyomul, a magunkfajta botcsinálta, „szelíd motorosoknak” az arcade is elég. Nem véletlen, hogy csak ez került bele a demóba, azonban akik kíváncsiak, szétneézhetnek a Simulator háza tájékán is.



CHAMPIONSHIP MANAGER 3

Mint azt a szakértő kollégák pontosan tudják, a Championship Managerben tisztelhetjük a világ legnépszerűbb focimenedzser játékát. Nem vicc! Az már annál inkább, hogy a tárolt irgalmatlan mennyiségű adat miatt tetű lassú volt, az egész felépítése teljesen élvezhetetlenné tette a játékot, és még egy normális meccsképernyőre sem



futotta, helyette rádióközvetítésen keresztül követhettük az eseményeket. Rejtély, mit ettek benne a népek! Lassan legördül a gyártósorról a hármas, amely jóval szimpatikusabb! A csapatképernyő sokkal áttekinthetőbb (lehet összeza-

sonlítani, végre!), a menüstruktúra pedig kiismerhetőbb lett (nehezebb eltévedni). A rádióközvetítésen is javítottak, de ebből mi csak az új statisztikaablakokat látjuk majd, a demóban ugyanis más nem működik. Én csak attól félek, hogy még sokkal több adat került bele, futás közben például felhízik 80 megára! Ja, és poén: minket már itt sem jegyeznek!

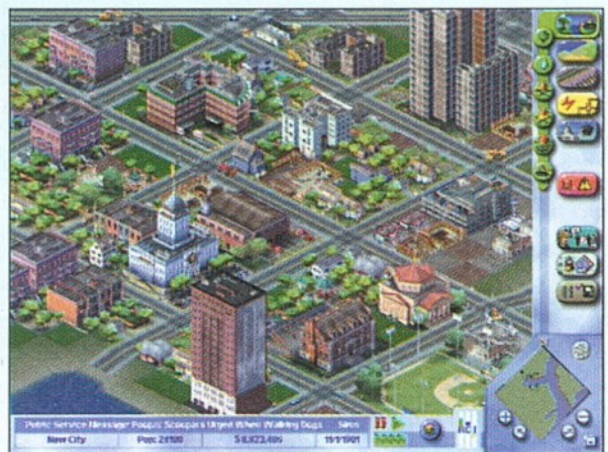
DAIKATANA (MULTIPLAYER)

Elkerülendő a felkoncolást, felraktam a Daikatana első, hangsúlyozottan multiplayer (azon belül is az MPlayer szervereken keresztül futó) demóját. Így a saját szemetekkel láthatjátok, hogy itt valami nem stimmel. Ha igaz a hír, hogy ezen múlik az ION Storm sorsa, hát nyugodjanak békében, vagy mutassanak valamit, mert ez gyászos. A grafika enyhén Quake-szintű, és akkor tényleg jóindulatú voltam, a textúrák csúnyák, a képminőség – OpenGL ide vagy oda – elég ronda (maximum brightness mellett is töksötét a legtöbb hely). Az irányítás meglehetősen „érdekes”: a saját beállításokat hajlamos gyorsan elfelejteni a program. Szóval, kattintsatok a térképek nevére a beállító képernyőn, és fussatok vele egy kört, ha van kedvetek, nekem nincs.



SIM CITY 3000

Nem hiszem, hogy bárkinek be kéne mutatni e havi megademónkat, a Sim City 3000-et. A Maxis óriási sikerű játéka, az Electronic Arts egyik legnagyobb idei sikere már többször volt cikkeink keresttüzében az újság hasábjain, de bonyolultsága és összetettsége miatt igazából sosem gondoltuk, hogy valaha is játszható demo lesz belőle. Lett, igaz, elég méretes! Ennek megfelelően nagyon rendesen kidolgozott gyakorló pályán keresztül ismerkedhetünk meg a játék rejtelmivel.



SPORTS CAR GT

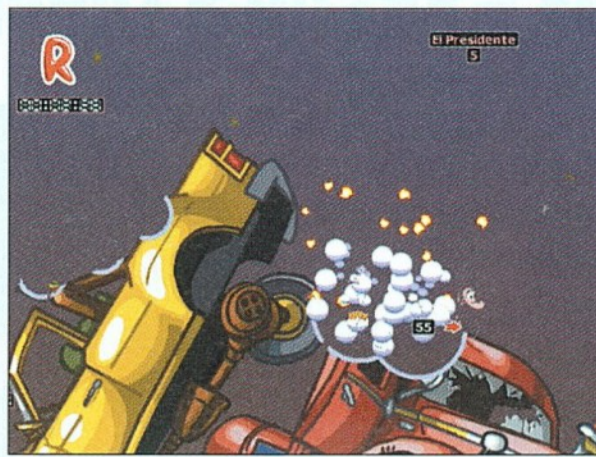
Nem rossz az Electronic Arts új autóversenye, bár még látszik rajta, hogy van mit fényesíteni, csiszolgatni. A látvány különösen akkor szép, ha megtaláljátok a jól eldugott, alulról felbukkanó Options menüt, ahol mindent maximura rakva – egy jó géppel természetesen – teljesen eltűnnek a pixelek. A demóban egyébként három autót próbálhatunk ki egy pályán, lehet gyakorolni, besorolásra menni (mi is a Qualify magyarul?) és versenyezni. A realiztikusságot talán Chaos tudná megítélni, szerintem a BMW lehet talán legközelebb (a Beginner Car lassú, és egyáltalán nem csúszik, míg a bazi gyors autón nem lehet egyszerre gyorsítani és kormányozni, mert kampec).



WORMS ARMAGEDDON

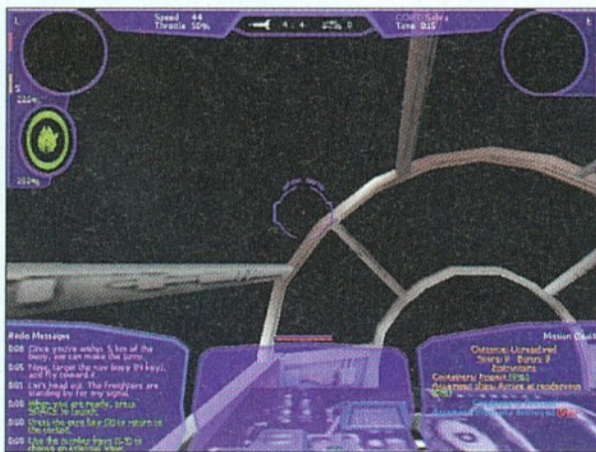
Az újságban annyit szidtam szegényeket, hogy itt most csak dicsérni fogom. ☺ Azért nem rossz játék ez a Worms Armageddon, különösen azok számára, akik most találkoznak vele először. Nekik nehéz lehet megérteni a nyavalygásomat. A demóban elég sok mindent benne hagytak, így például az egyjátékos üzemmód mindegyik formája – a Deathmatchet kivéve – kipróbálható. Még a Campaign is, amit itt látam először, hiszen a teljes játékban teljesíteni kell a kiképzésen, addig nincs bevetés. Pedig teljesen jó: valós kommandós szituációkban helytállni a kukacokkal. Multiplayerből, ahogy

elnéztem, a hálózati verzió mintha működne, ami azért érdekes, mert a teljesben mindegyikhez CD kell. Próbáljátok ki!



X-WING ALLIANCE

Többszörösen is figyelmet kérek, a LucasArts legújabb üdvöskéjét illetően. Egyrészt a cégtől szokatlan módon, eléggé összecsapottnak tűnik a demo, nem telepedik, csak kicsomagolja magát, össze-vissza mindenféle szövegfile van benne, és csak három hibaüzenet után hajlandó elindulni. Nem veszi észre a 3D-gyorsítókat, így azt egy ESC megnyomása után érdemes beállítani, még a küldetés előtt! Egyébként nem néz ki rosszul, és a kis hatásvadászok, pontosan tudták mivel lehet minket jól bebetetni! Na, mivel repülhettek a demóban (már ha van joysticketek, mert nekem nem volt, így nem tudtam kipróbálni)? Úgy sem mondom meg! ☺



VI. Évfolyam 4. szám
1999. április
31-es CD melléklet

Játszható demók: Superbike Championship, Championship Manager 3, Daikatana, Lander, Live Wire, Rival Realms, SimCity 3000, Sports Car GT, Tank Racer, Tanktics, Virtual Tennis, Wild Metal Country, Worms Armageddon, X-Wing Alliance

Előzetesek: Mortyr, Need for Speed 4, Wages of Sin

Patchek: Settlers 3, Sin 1.03, Blood 2 2.0, FIFA 99 1.1 stb.

Demozóna: válogatás az Ambience '99, a Hype '99 és a Volcanic '99 partyk anyagából

Mélyvíz: Internet Explorer 5, Netscape Navigator 4.51, Driverec (3Dfx, Adaptec, Asus, Creative Labs, Diamond, Hercules, Intel, Matrox, nVidia, Permedia), antivírus programok, CD-grabberek, CD-lejátszók, MOD-lejátszók, MP3-kódolók, MP3-lejátszók, Trackerek, egyéb audio programok, FTP kliensek, HTML-szerkesztők, IRC-kliensek, képlópók, file-nézegetők, software-es tuningprogramok és még sokan mások

PC-X User a PC-X Magazin állandó programozási melléklete rengeteg okossággal, forráskóddal

MÁS-Világ: áprilisi filmelőzetesek (Payback, I Still Know What You Did Last Summer, Waterboy), X-Music 30 másodperces MP3 kedvcsinálók

Olvások: válogatás az általatok beküldött programokból, játékokból, lemezújságokból, de főleg zenékből

PC-X USER 26

TARTALOM

- Demo - Phong shading
- Hardver - A PCI buszról
- Cheat - A szokásos csalás
- TESZT - 56 kbps Modemek
- HTML - Gombok a WEB-en I.
- Kommunikáció - Internet IV.
- Delphi - ListBoxok és a Drag&Drop
- Pascal iskola - Alapok a Delphihez III.
- Visual C++ - Egyszerű telefonkönyv C++-ban
- Java - a Thinking in Java c. könyv elektronikus változata!
- Hogy működik a procim? - Az Intel Architektúra története

Virtuális vidám parkok – készül a Theme Park folytatása

A Bullfrog nem éppen arról híres, hogy futószalagon öntené a programokat, viszont azok garantáltan nagyot durranak. A most bejelentett Theme Park 2-re (munkacím, még változhat) is érdemes lesz odafigyelnünk. Teljesen 3 dimenziós környezetet ígérnek, négy különböző stílusban építhetjük fel szórakoztatóipari létesítményünket („Elvesztett királyság”, „Világűr”, „Fantasy”, illetve „Halloween”), és kipróbálhatjuk majd az attrakciókat is! A látogatók viselkedése is jelentősen fejlődni fog. Sajnos őszig várni kell rá, addig itt a Rollercoaster Tycoon a Hasbrótól.



Theocracy: elvonultak a viharfelhők

Amint arról Vámosi Zsolt, a Philos Labs CEO-ja tájékoztatott minket, kemény tárgyalások után, de végül is az Interactive Magic minden feltételüket elfogadta, és kiadja a játékot. Külföldi megjelenése májusban várható, a magyarországi sajnó csak egy kicsit később. Viszont nem titok, hogy az előzetes tervekkel szemben, mégis lesz magyar verzió, amelyet egy cheat kóddal lehet majd aktivizálni. Érdekes hangzik. Mindenesetre mi nagyon szurkolunk!



Quake III motor a többieknek is

Minthogy a Quake III: Arena csak deathmatch játék lesz, sokan aggódni kezdtek, hogy a játék motorjának nem lesznek olyan opciói, melyek lehetővé teszik, hogy más cégek egyjátékos programjához licenszeljék. Tim Willits, az id Software egyik munkatársa megnyugtatót mindenkit, hogy ez nem így van, sőt már néhányan jelezték is szándékukat, hogy ezzel a motorral írják meg programjukat. A legizgalmasabb név ez utóbbiak közül kétség kívül a Half-Life 2.

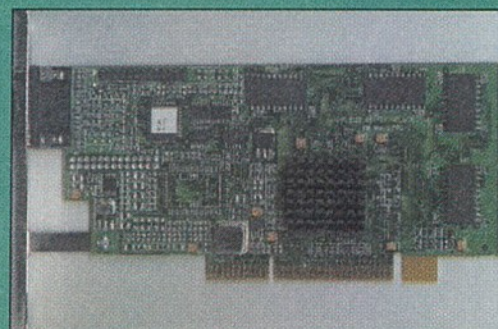
F-22 LIGHTNING III a Novalogictól

Húzzatok be még egy strigulát! Egy új F-22-es szimulátor megint. A Novalogic szerint, a Lightning II oly mértékben lesz továbbfejlesztve, hogy az már vadonatúj programnak számít. Íme, az első szimulátor, ahol használhattok taktikai nukleáris fegyvereket. A hirdetés szerint „Gyalulj le városokat!” De kedves... A repülőgép vezethetősége sokkal aprólékosabb lesz, azaz más és más, különféle légnyomású és időjárású területeken. Az autopilóta intelligenciája megközelíti majd a valódi F-22-esét. Játshattok majd az Interneten – Novalogic's Voice-Over-Net –, ráadásul egyedi festést is pingálhattok gépetekre. Várható megjelenés: 1999 májusában.



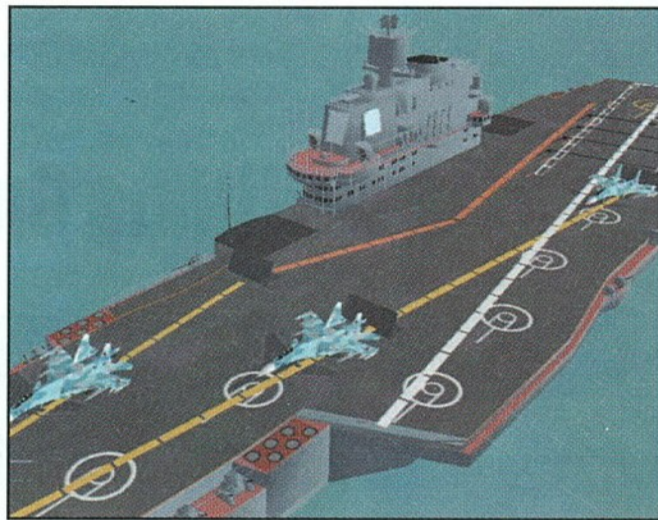
FIGYELEM!!!

A 3D kártya tesztben szereplő ATI Rage Magnum kártyát a HRP Hungary Kft. bocsátotta rendelkezésünkre!



Flanker 2.0

Minden idők legrealisztikusabb, Szu-27-es témájú szimulátora folytatódik. Emlékeztek még az első verzió orosz nyelvű műszerfalára és kijelzőire? A mai igényeknek megfelelő, fotorealistikus grafika, még jobb 3D-s hangokkal lesz kiegészítve. Interaktív tréning áll majd a kezdő játékos rendelkezésére. A küldetés-szerkesztőben mindenki elkészítheti saját bevetését. Az igazi csemege viszont, a repülőgép-hordozóról üzemelő Szu-33-as meglovaglása lesz! Megjelenése, 1999 telén várható az SSI gyártósoráról.



Fighting Steel

Végre, itt a várva-várt, méltatlanul elhanyagolt hajó-szimulátorok egy újabb példánya. A játék a második világháború tengeri csatáit játszatja újra velünk, 1999 telétől ©. Angol, német, amerikai és japán



úsó alkalmatosságokat juttathatunk a tenger fenekére, a teljesen 3D textúrák világában. Automatikus kamera gondoskodik majd, hogy a játékos le ne maradjon az akció egy percéről sem. Aprólékos küldetés-szerkesztő áll majd rendelkezésre, ahol a hajók típusától, a formációk és az időjárás meghatározásáig mindenféle jellemzőt beállíthatunk.

Az Intel 1 GHz fölött

Az Intel megdöntötte eddigi sebességrekordját. Egy teljesen átlagos, 0,25 mikronos Pentium III chippel átlépték az 1 GHz-es álomhatárt. Ez egy milliárd ciklust jelent másodpercenként. Persze a hűtés kicsit más volt, mint amit otthon megszokhattunk, de tény: a gép ment, futott rajta a Microsoft Powerpointja. Még ebben az évben elkészül az első 0,18 mikronos processzor, ami valószínűleg még feljebb tornássza majd a frekvenciát. Előreláthatólag az 1 GHz-es processzorok már 2000-ben kaphatók lesznek a kereskedelmi forgalomban.



Megint Microsoft

A Microsoft ismét több bejelentést tett az elmúlt időszakban. Például arról, hogy számos termékét átdolgozta úgy, hogy azok kihasználják a Pentium III képességeit. Ezek közé tartozik a Windows 2000, az Internet Explorer technológia, a DirectX API-k, és néhány játék is, mint a Flight Simulator és a Full Auto. A Windows NT 4.0 a Service Pack 4-gyel alkalmas az SSE kihasználására. Erről egy, az Intel által készített, és a Microsoft által jóváhagyott eszközmeghajtó gondoskodik.

A másik bejelentés a régóta várt Win98 Service Packre vonatkozik, amely azóta már volt „Service Release” (OSR1) is. A hírek szerint Win98 Second Editionként jelenik majd meg a nyár végén, ősz elején, benne az integrált Internet Explorer 5-tel és egyéb nyálánkságokkal. Tehát, mégis csak lesz következő Win98 kiadás, a kérdés már csak az, mi lesz velünk, akiknek „First Edition”-je van, és esetleg javítást szeretnénk hozzá?

Tovább bővül az EA Sports paletta

Az Electronic Arts megszerezte a Formula-1 programok kiadási jogait, így tovább bővül az EA Sports palettája. Nem vitás, hogy az egyik legnagyobb presztízsű sport licenc került most az EA birtokába, hiszen csak az elmúlt évben több mint 5 milliárd néző kísérté figyelemmel személyesen és a TV-n keresztül a 16 versenyből álló sorozatot, mely 8 hónapon keresztül, 5 kontinenst érint. A pénzügyi részleteket nem hozták nyilvánosságra.



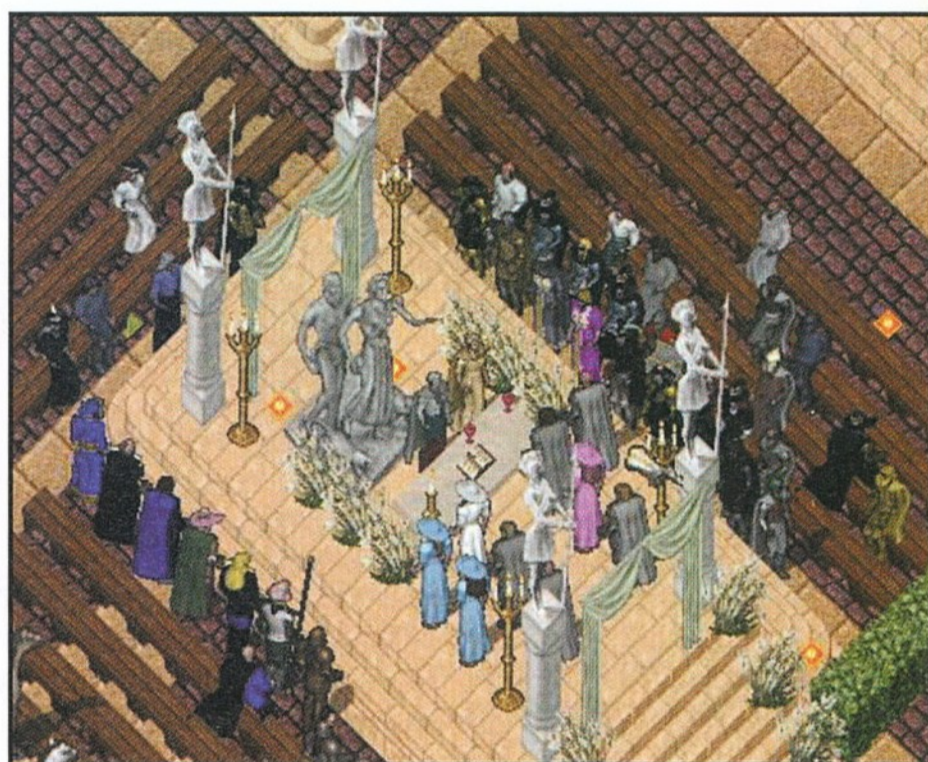
Beperelték a Winamp készítőit

Húszmillió dollár kártérítést követel a PlayMedia Systems a Winamp (MP3-lejátszó) készítőitől, a Nullsofttól. A PlayMedia szerint a Nullsoft kvázi-szabvánnyá vált lejátszója, melyet eddig mintegy 10 millióan töltek le, a PlayMedia által írt szoftverre épül. A Nullsoft elnöke, Justin Frankel 1997-ben kötött licencszerződést a PlayMediaval, amely 1998 márciusában lejárt. Frankel szerint a Winamp nem tartalmaz a PlayMedia által írt programsorokat, a másik cég persze ennek ellenkezőjét állítja. A PlayMedia azt szeretné elérni, hogy a bíróság kötelezze a Nullsoftot a kártérítés megfizetésére, és eltiltsa a PlayMedia szoftverének további használatától. Ettől függetlenül jön a 2.10-es verzió (mostanra már kint kell lennie), sajnos pont egy nappal a CD-nk leadása után.



Karaktervásár gazdagoknak az Ultima Online-ban

Félelmetes mekkora örültek vannak a világon. Ha valaki azt mondja nekem, hogy itt van 50.000 aranyérme 500 dollárért (kb. 15.000 Ft), akkor persze hogy rábólintok. Na de ha azok az érmék csak egy játékban léteznek?



Vannak, akik még így is belemenek az üzletbe. Ugyanis pontosan 521 dollárt adott valaki egy számítógépes aukción 5 darab rendesen fejlesztett Ultima Online karakterért és 50.000 aranyért. Figyelembe véve, hogy az UO világában mennyire nehéz pénzhez jutni, azt hiszem az

új tulajdonosnak nagyon-nagyon hosszú ideig nem lesznek anyagi gondjai. Mármost a játékban. A csomaghoz még hozzátartozott egy csomó ezüst, varázsfegyverek és az összes karakterre egy ritka páncél. Jó hosszú időbe telhetett ennek összegyűjtése.

Új kiadóé a System Shock 2 és a Flight Unlimited III

HOTLINE NEWS
ELŐZETES
10

Az Electronic Arts fogja kiadni a Looking Glass Studios két üdvöskéjét, a Thief engine-jére épülő System Shock 2-t, és a polgári repülő szimulátorok egyik legnevesebb üdvöskéjét, a Flight Unlimited III-at. Nem tudom, hogy a Looking Glass Studios eddigi kiadója, az Eidos mit szól a dologhoz. Köztünk legyen szóva, valahol érthető az LGS váltása, hiszen az Eidos eléggé mostohán kezelte az utóbbi időben azokat a kiadványait, amik nem Lara Crofttal kezdődtek, viszont a két fenti cím egyike sem az a „futottak még kategória”.



Total Annihilation Commander Pack

1997-ben sokunk nagy kedvence volt a Total Annihilation. Akkoriban majd' mindenki Red Alert lázban égett, de mikor megjött a TA, megoszlott a társadalom és sokan átpártoltak az új programhoz. Olyan újdonságokat tartalmazott, amiről akkori vetélytársai – és sok hasonló játék még ma is – csak álmodozhattak. Ilyen volt a teljesen 3D-s terep, amit a program teljes egészében ki is használt. Emelkedőn fölfelé sokkal lassabban haladtak az egységeink, mint lejtőn lefelé. Magasabbról távolabbra lehetett látni és lőni, stb.

Hogy miért rángatom elő most mindezt? Mert megjelent az eredeti program és az összes kiegészítője egyetlen csomagban, megfejezve egy 300 oldalas exkluzív stratégiai leírással, aminek segítségével minden kérdésünkre választ kaphatunk, ami a programmal kapcsolatban felmerülhet. Mikor kezembe kaptam a tekintélyes méretű csomagot, rögtön föltámadt bennem a nosztalgia és azonnal felhajtottam a programot a gépemre. A megjelenés óta sokat fejlődött a világ, így már nem tűnt olyan szépnek, mint annak idején, de még így is nagyon jól elszórakoztam vele és a két küldetéslemeznek köszönhetően, hosszú időre biztosítva van a küldetés-ellátásom. Ez utóbbiakat már meg lehetett venni külön is, így akiknek megvan az eredeti program és valamelyik kiegészítő, azoknak nem ez a megfelelő csomag. De akik annak idején kihagyták volna a játékot, azoknak mindenképpen érdemes megvenni. Amíg megjelenik a félig-meddig folytatásnak tekinthető TA: Kingdoms, ami a középkori fantázia-világba fog elkalauzolni bennünket, pont jó lesz bemelegítésnek.



Rajzfilm Lara vs. hús-vér Lara

A játékprogramok megfilmesítése körül mindig különös pletykák kapnak szárnyra. A Wing Commandert a múlt hónapban már bemutattuk – az első játék, amiből ténylegesen elkészült a film, leszámítva a bukás verekedős marhaságokat. Ezúttal szép nagy kacsa kapott szárnyra, mely szerint a Tomb Raider filmet nem színészekkel forgatják, hanem a Toy Story és a Bug's Life mintájára végig teljesen animált (renderelt) lesz. A Core Design gyorsan cáfolta a hírt, ezzel újabb táptalajt adva további találgatásoknak: ki játssza majd a főhősnőt, illetve, akkor lesz Tomb Raider film vagy sem?

AMD JÁTÉK

Három szerencsés megfejtő K6-2 ajándékcsomagot nyer, ha helyesen válaszol az általunk feltett kérdésekre. Játékszabályt lásd a 81. oldalon!



Milyen foglalatba illeszkedik az AMD K6-3-as CPU?

1. Socket 7
2. Slot 1
3. Slot A

Mi az AMD K6-2-es CPU kibővített utasításkészletének neve?

1. SSE
2. KNI
3. 3D Now





World Championship Superbike

PUMPÁLD FEL A LÓERŐT

Mr. Chaos

Egy remek kis motorozáshoz három alapvető kellék szükségeltetik: elsősorban jó motor, szép idő és egy megfelelően képzett pilóta. Az első kettő adott: a Milestone fejlesztőcsapata profi módon modellezte a superbike kategória gépparkját, és az időjárást is a program „irányítja”. Most már csak versenyző kell, aki bebizonyíthatja, volt miért dolgoznia az olasz programozó gárdának.

Évek óta próbálkoznak a kiadók, hogy valami-revaló motorverseny-programot adjanak ki. Mindezidáig csakis az Electronic Artsnak sikerült labdába rúgnia – vagy hogy ne keltsek képzavart: nyeregben maradnia – a Moto Racer két részével, igaz, készítői nem annyira a szimulációt, mint inkább a játékélményt helyezték előtérbe. Ennek következtében jól sikerült játékot kapott ugyan a nagyérdemű, de sohasem tudta meg, milyen érzés egy 183 lóerős, mindössze 162 kilogramm súlyú, könnyűfémű, üvegszálból, gumiból és egy energiától duzzadó robbanómotorból összegyúrt teremtmény tetején ülni. Én tudom: kolosszális!

A Superbike World Championship a lehető legközelebb jár ezen élmény érzékeltetéséhez. A fejlesztőknek volt egy régi, ám jó alapjuk: a Screamer. Ám teljesen újra kellett írniuk a fizikai modellezés programrészeit (szerencsére nem a meglévő autóverseny „vázára” húztak rá egy másfajta felépítésű járgányt). A versenyző ugyanis nem egy zárt dobozban ül, és azt igyekszik az úton tartani, hanem egy olyan szerkezeten lovagol, amelynek csak két keze van, tehát meglehetősen labilis.

pon, azaz gumin marad). Na de mi van a szerencsétlen pilótával, aki teljes erejével azon van, hogy ebből a szituációból úgy kerüljön ki, hogy a nyeregben maradván ő is ugyanabba az irányba robogjon, amerre az előbb említett vasparipa? Ekkor el-

Pos	Rider Name	Nat	Bike	Score
1	John Kocinski	USA	Honda	416
2	Carl Fogarty	GBR	Ducati	358
3	Aaron Slight	NZL	Honda	343
4	Akira Yanagawa	JPN	Kawasaki	247
5	Simon Crafar	NZL	Kawasaki	234
6	Scott Russell	USA	Yamaha	226
7	Pierfrancesco Chili	ITA	Ducati	209



Ráadásul a kormányon csimpaszkodó, hetven kilós fickóra sokszor másfajta erők is hatnak, mint a motorke-rekparra. Teszem azt, egy gyors irányváltással, vagy kanyarban egy esetlen gáztúladagolással bolondítom meg a mocit: erre a járgány a fizika törvényeinek megfelelően reagál, és a súrlódás meg egyéb erőtenyezők hatására más irányba robog tovább (ha egyáltalán tal-

keseredetten kapaszkodik, egyensúlyát megpróbálja kalimpálással és egyéb, nem éppen fenséges mozdulattal visszanyerni, s végül – talán – sikeresen tovább uralja a gépet. A feladat megoldása remekül sikerült, mert bizony a játékban pont azt kapjuk, amit fentebb is leírtam. Látjuk, amint a motor vezetője kétségbeesetten rugdalózik, benn hadonászik a karjaival, esetlenül csüng a tankon, míg megnyugszanak az erők és újra visszanyeri egyensúlyát. Ha a pilóták között nézeteltérés támad (mert mondjuk kicsit megpöccintettem a hátsó kerekét), akkor öklüket dühödten rázva visszafordulnak. Ha kanyarban kicsit kicsúszol, és ahelyett, hogy üresen hagynád gurulni a járgányt, balga módon ráhúzod a gázkart, a hátsó kerék ki-

Honda RC 45



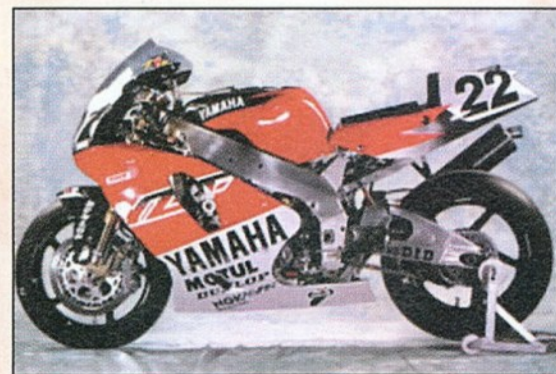
749 cm³
90 fokos, V-négyhengeres motor
183 LE 15,000-es fordulatszámnál
162 kg
300 km/h mért végsebesség
1998 VB második helyezett: Aaron Slight

Ducati 996



996 cm³
90 fokos, V-kéthengeres motor
172 LE 12,500-as fordulatszámnál
162 kg
293 km/h mért végsebesség
1998 VB világbajnok: Carl Fogarty

Yamaha YZF-R7



749 cm³, soros, négyhengeres motor
181 LE 14,800-as fordulatszámnál
162 kg
290 km/h mért végsebesség
Tavaly gyengén szerepelt, új modell készült az 1999-es világbajnokságra



farol, és hatalmasat zakózol. Tovább fokozza az élethűséget, hogy aszfaltfogás után szaladhatsz a motorod után, felállítod, visszagaritod a pályára, és csak ezután pattanhatsz vissza rá (ez függ a nehézségi szint beállításától). Hasonlóképpen tesznek a többiek is: isteni érzés egy tömegszerecséltenség után a szaladgáló versenyzők között lavírozni! Igaz, a január közepe állapotot tükröző bétában akadtak ugyan még bakik és vektorhibák (mint például az egy keréken is megálló motor, a szalagkorláton átlógó lábak), de ezek többségét, gondolom, kijavítják megjelenés előtt.

Ennyi élménybeszámoló után lássuk, mit is nyújt maga a program. Nos, az EA kitett magáért, és megvásárolta a nevek, a logók és egyébek használatához szükséges licencet: az eredeti motorokkal, igazi pályákon, a versenynaptár szerinti időpontokban, a megfelelő pilótákkal versenyezhetünk. Kiemelt figyelmet szenteltek az élethűségnek: még a paripák felmatricázása is megfelel a valóságnak! A főmenüben a szokásos pontok mellett is akad egy-két érdekesebb: egyrészt a Quick Race segítségével szemvillanás alatt a versenybe csöppenhetünk, a Multiplayerben pedig IPX, TCP/IP, modemes vagy soros kapcsolatban játszhatunk a haverokkal. Van itt, azonban, még valami: a Superbike World alapos betekintést ad a motorverseny világába. Megismerkedhetünk magával a szakággal, a ver-

senyzőkkel és motorjaikkal, a pályákkal, a szabályokkal és nem utolsósorban a közelmúlt eredményeivel.

Mielőtt mindenki rávetné magát a játékra, majd nehézsége folytán csalódottan pattanna vissza róla, felhívnam az újdonsült motorosok figyelmét, hogy van lehetőség „könnyített” változatban is játszani: Action és Simulation módban versenyezhetünk. Előbbi választásakor nevünk megadása, az öt superbike-os istálló (Ducati, Honda, Yamaha, Suzuki és Kawasaki – nem vé-

letlen, hogy mindenhol a Ducati szerepel elsőként, az olasz fejlesztők büszkék a Ducatival megnyert világbajnokságra) megadása után már csak automata vagy kézi váltót kell választanunk, majd kijelölünk, melyik pályán akarjuk róni a köröket, és már indul is a futam! (Választhatunk Championshipet is, ekkor az összes pályát kell sorban teljesítenünk.) Érdekes itt, az Action részben kezdeni, és nem a legnehezebb szimulációval, mert egész jól elsajátíthatjuk a motor irányítását. Ugyanis két dolog határozza meg a kanyarvételt, nevezetesen a motor kormányzása, valamint a versenyző és a motor súlypontja. Előbbi egyértelmű, a bal irány itt is balra esik. Utóbbi változtatására viszont egyetlen lehetőség van: ha a versenyző tornamutatóvanyok bemutatásával áthelyezi a sú-

lyát a motor bal vagy jobb oldalára. Ekkor jobban dönthető a moci, hiszen a súlypont közelebb kerül az aszfalthoz. Arról azonban nem szabad elfeledkezni, hogy a motoron való lavírozáshoz idő kell. Éppen ezért ne várjuk, hogy ha balra húzzuk a botkormányt, akkor azonnal teljes erővel balra kezdünk száguldani – a versenyző együtt kell, hogy éljen a géppel. Különösen igaz ez az olyan helyzetekre, ahol hirtelen kell jobbra, majd balra dőlnünk egy S-kanyarban, itt elengedhetetlen a jó ütemérzék. Arról sem szabad megfeledkezünk, hogy a bedöntött járgány hátsó kereke adja le azt a bizonyos 180-nál is több lóerőt: ügyetlen gázadással hamar kifarolunk.

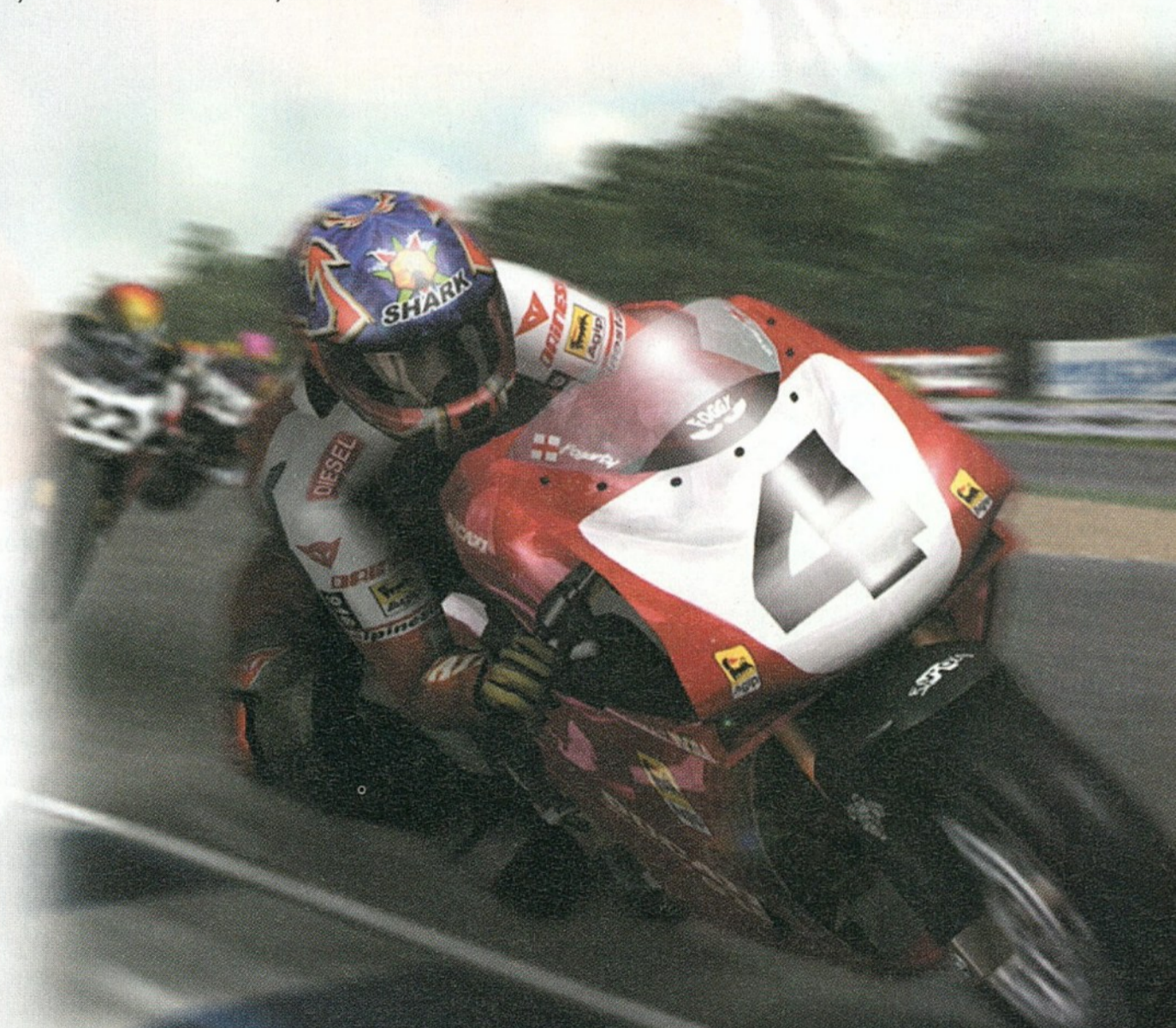
Ha már jól kigyakoroltuk magunkat, lépünk feljebb osztályba, és válasszuk a Simulationot. Mielőtt a pályára kalauzolnánk pilótánkat, mélyedjünk el kissé a menük rengetegében. Ugyanis sok más



Suzuki GSX-R 750



749 cm3
 Soros, négyhengeres motor
 177 LE 14,900-as fordulatszámánál
 162 kg
 290 km/h mért végsebesség
 VB nyolcadik helyezett: James Whitham





mellett (a grafika minősége, a hangok, az irányítás és néhány, a játékmenetre vonatkozó adat) állítható a realitás. Vagy a legfelső csúszkán állítjuk a nehézségi szintet (ez nem a játékra vonatkozik – az máshol van –, csakis a motor vezetésére), vagy teljesen balra húzzuk, és magunk állítgatjuk az egyes paramétereket. Több szinten állítható például a gyorsítási segítség (Accelerator help), ez arra szolgál, hogy amikor padlógázt adunk, ne rántsuk magunkra a motort. Hasonlóképp működik a féksegédlet: minél nagyobb az érték, annál valószínűbb, hogy nem állunk fejre egy erős lassításkor.

Az előbb említett két opció újabb lehetőséget is magában rejt: igen, tudunk „egykerekezni”! A leglátványosabb bravúrokat Action módban alakíthatjuk; külön gomb szolgál a plexi mögül való kiemelkedésre, illetve ezzel egyidejűleg a motor elejének megemelésére. Ha kisebb sebességfokozatban csutkagázt adunk, szépen megemelkedik a motor eleje, majd rendre kapcsolgatva a következő fokozatokat, eszement száguldásba csaphatunk – egy keréken. Szimulációs módban már nehezebb a dolgunk, ugyanis a motor nem állapodik meg egy kiegyensúlyozott helyzetben, hanem ad-

dig emelkedik, amíg húzzuk – azaz amíg magunkra nem rántsuk az egész hóbelevancot. Lehet kísérletezni, analog botkormányokkal néhány száz métert is megtehetünk a hátsó kerekünkön. A másik attrakció az elülső keréken való átfordulás: ha nem megfelelően választod meg a fékerőt, könnyen átbukfencezhetsz az orrodon. Hasonló produkciót mutatsz be akkor

is, ha kétszázzal hajtasz ki a homokágyba.

Lehet még akrobatamutatókat bemutatni füves területen is. Mint tudjuk, a fű a legtöbbször nedves, a gumi pedig piszok jól csúszik ilyen környezetben. Teendőd a következő: keress egy nagyobb, füves placcot, tekerd el a kormányt valamelyik irányba, adj padlógázt. Ha ügyes vagy, nem esel el, hanem egyik lábad letámasztva Mad Max köröket írsz... Az is szép mutatvány, ha fűről vagy homokról az útra kászálódva maximális gázt adsz. Aki, hozzám hasonlóan, csinált már ekkora baklövést az életben, az tudja, milyen szemtelenül rossz érzés, mikor hirtelen aszfaltot fog a gumi, és elementáris erővel, heveny remegés közepette vágtazásba csap a motor (csak aztán győzz rajtamaradni!). Lehet még kísérletezni az erős kanyarban letérdeléssel és átbukfencezéssel, a szalagkorlátnak sodródással, az ellenfeleknek ütközéssel – hihetetlen, mennyi élethű mozzanatot modelleztek le a készítő!

Visszatérve a szimulációs játékmóddhoz, itt gyakorolhatunk, sima versenyt vagy bajnokságot kezdhetünk. Versenyindítás után szintén motorváltás jön (én Honda-párti vagyok), majd megadjuk, hogy az istálló versenyzői közül kinek a bőrébe bújunk, illetve a tizenkét pálya melyikén szeretnénk körözni. (Mind a versenyzőkről, mind a pályákról részletesen információt olvashatunk, ha az Infóra kattintunk.) A következő képernyő a versenynaptár: péntektől vasárnapig tart a gyakorlás, a kvalifikáció, a bemelegítés és a két futam. Nehogy azt higgyük, megússzuk ennyivel: a gyakorlás során van lehetőségünk az adott pályához hangolni gépünket. Természetesen szinte a legutolsó alkatrészt is módunkban áll változ-

tatni. Ehhez nagy segítségünkre van a telemetria. Menjünk néhány kört, majd lépünk vissza a beállítás menühez. A Telemetry segítségével kielemezhetjük, melyik kanyart milyen sebességfokozatban vettük be, mekkorát fékeztünk előtte, hogyan gyorsítottunk ki belőle stb. Akinek kedves az élete, az elkerüli az efféle diagramokat, aki viszont vérbeli versenyző, az napokat tölt előtte. Tapasztalatom szerint közepes nehézségi szintű ellenfeleknél simán nyerhetünk tuningolás nélkül is, feltéve, ha jól megtanuljuk kezelni a botkormányt (illetve én egy MS force feedbackes kormányt használtam). Sajnos a program nem áll a helyzet magaslatán e tekintetben, ugyanis nincs lehetőségünk az irányítás finomhangolásán (mint például a Viper Racingnél). Ez pizszokul rontotta a játék élvezetét, bízom benne, hogy a végleges verzióban jobban hangolhatóak a kormányok. A SWC-ben egyébként százszorosan is igaz, hogy kívülről kell ismernünk a pályát. Rendkívül gyors az iram, ráadásul a kanyarok vételekor nagyon fontos az ideális ív, máskülönben egykettőre kicsúszunk (és ne felejtjük el, ez a legtöbbször bukással jár).



Nem állíthatom, hogy könnyű a játék, és hatalmas tömegeket ragaszt majd a képernyők elé. Persze ha Action módban játsszák, hamar beletanul az ember a lóerők megzabolázásába. Aki azonban tényleg szeretne kipróbálni egy Honda RC 45-öst, amire csak a nagyoknak van lehetőségük, az ne habozzon: vegyen egy jó analóg joysticket, szánjon a gyakorlásra néhány napot, mert a Superbike World Championship egészen hitelesen szimulálja azt az utánnozhatatlan érzést, amit a motorozás szabadsága ad. 

Kawasaki ZX-7RR



749 cm³

Soros, négyhengeres motor

178 LE 14,800-as fordulatszámánál

162 kg

n/a

VB hetedik helyezett: Akira Yanagawa



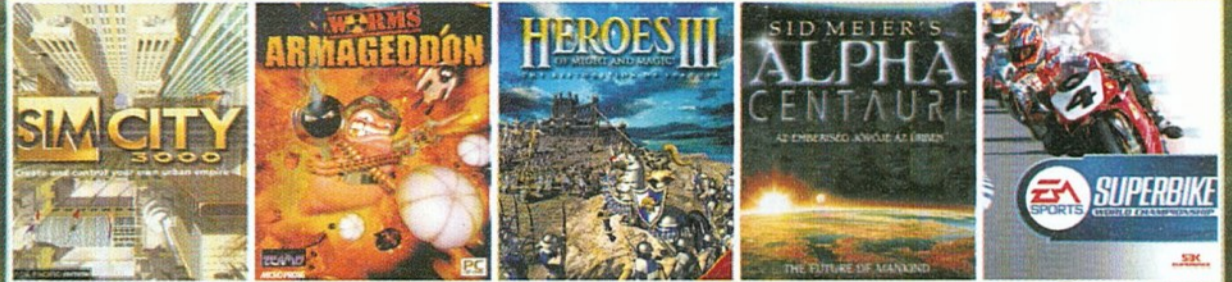
CD GALAXIS

A legigényesebb és legszélesebb játékválaszték!
Folyamatosan frissülő kínálat, izgalmas akciók!

Ha meguntad a hamis ígéretek, a soha meg nem érkező újdonságokat, és a kibontott dobozokat, akkor

Ít az ideje, hogy elnézz hozzánk és találkozsz az igazi játékvilággal!

Nálunk nemcsak hozzáértő játékbarátok, hanem egyben az ország legjobb programkínálata is vár, mely hétről-hétre egyre frissül!



TAVASZI ÚJDONSÁGAINKBÓL!

2 Good To Be True	5 950
(6 teljes játék)	
3D Ultra Pinball 4	6 950
Addiction Pinball	3 950
Age Of Empires	7 950
AOE: Rise Of Rome	7 950
AH-64D Longbow	3 950
Alpha Centauri	10 950
Archimedian Dynasty	2 950
Army Men 2*	9 950
ATF	3 950
Baldur's Gate	10 950
Baldur's Gate Mission*	5 950
Betrayal In Antara	4 950
Biggest Names	8 950
(6 teljes játék)	
Blackstone Chronicles	9 950
Blade Runner	4 950
Blood 2	9 950
Caesar 3	9 950
Capitalism Plus	2 950
Carmageddon 2	7 950
Carnivores*	5 950
Casino Deluxe 2	4 950
C&C + Red Alert + Civ2	7 950
Championship Manager 3	JÖN
ChessMaster 6000	9 950
Civilization 2 Gold	6 950
Civilization: Call To Power	JÖN
Close Combat 3	13 950
Colin McRae Rally	10 950
Conflict Freespace	4 950
Dark Reign	4 950
Delta Force	10 950
Diablo	5 950
Die By The Sword	4 950
Duke Nukem 3D KAT	5 950
Dungeon Keeper Gold	3 950
Earth 2140 Deluxe	3 950
Eastern Front + Miss.	10 950
Extreme Assault	2 950
F1 Racing	3 450
Fallout	4 950
Fallout 2	9 950
FIFA Soccer 99	7 950
Fifth Element	5 950
Forsaken	3 950
Future Cop LAPD	4 950
Gangsters	7 950

Game Commander	12 950
(Irányítsd hanggal a játékokat!)	
Get Medieval	JÖN
Grand Prix 2	3 950
Grand Prix Legends	5 950
Grand Theft Auto	6 950
Half-Life	10 950
Hardline	1 950

MegaPak 8	5 950
(10 teljes játék: Master Of Orion 2, Broken Sword, Screamer 2, Deadly Games, Mechwarrior 2 ...)	
MegaPak 9	6 950
(8 teljes játék: Civilization2, Pro Pinball 2, Interstate 76, Discworld 2, D.Derby 2, iF22, J.N. 5, Admiral Sea)	

Netstorm	4 950
Neverhood	6 950
NHL Hockey 99	7 950
Nightlong City	2 950
Oddworld	3 950
Oddworld 2	9 950
O.D.T.	5 950
Of Light & Darkness	4 950

Settlers 2	2 950
Settlers 3	7 950
Sim City 3000	10 950
Shogo	JÖN
Skull Caps	9 950
Speedster	3 950
Starcraft	6 950
Starcraft Brood War	6 950
Starcraft + Brood War	11 950
Star Wars Behind Magic	9 950
Superbike*	10 950
Test Drive 4x4	7 950
Test Drive 5	10 950
Tomb Raider Gold	5 950
Tomb Raider 3	9 950
Total Annih. Kingdoms*	9 950
Trespasser	7 950
Turok	3 950
Ultimate Strategy Arc.	5 950

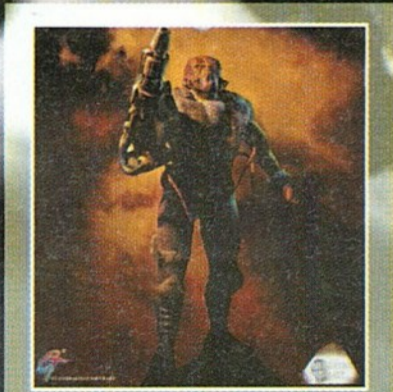
(Dark Colony, Civilization, Railroad Tycoon Dix, X-COM, Heroes Of M&M, Conquest Of TNW, Deadly Games)
 Ultimate World War 2 9 950
 (Panzer General 2, Steel Panthers 3, Soldiers At War, Silent Hunter)

Urban Assault	5 950
Vészhelyzet	4 450
Viper Racing*	9 950
War Of The World	10 950
Warcraft 2 Deluxe	5 950
World War II Fighters	9 950
Worms Armageddon	9 950
X-Files The Game	4 950

* = Hamarosan megérkezik



Harvester	2 950
Heretic 2	4 950
Heroes Of M&M 2	4 950
Heroes Of M&M 3*	9 950
Ignition	2 950
Incubation	2 950
Jack Orlando	1 950
Jazz Jackrabbit 2	4 950
Jedi Knight Gold*	7 950
King's Quest 8	7 950
Klingon Honor Guard	3 950
Knights & Merchants	5 950
Lands Of Lore 2	4 950
Lands Of Lore 3*	10 950
Little Big Adventure 2	3 950
M1 Tank Platoon 2	7 950
M.A.X. 2	5 950
Magic & Mayhem	5 950
MechCommander	7 950



Imperium Galactica II
 Naptár 1999-2000

Üsd agyon a várakozás idejét ezzel a fantasztikus, poszterszerű képeket bemutató, exkluzív kiadvánnyal!
1.950,-

People's General	7 950
Police Quest SWAT 2	7 950
Populous 3	7 950
Powerboat Racing	4 950
Power Chess 2	7 950
Pro Boarder	10 950
Pro Pinball 3: Big Race	5 950
Quest For Glory 5	10 950
Railroad Tycoon 2	10 950
Rally Bajnokság	2 950
Realms Of The Haunting	4 950
Rebel Assault	2 950
Rebel Assault 2	3 950
Rebellion	7 950
Red Alert + C&C + Civ2	7 950
Resident Evil 2	10 950
Return To Krondor	10 950
Robo Rumble	5 950
Rogue Squadron	10 950
Sampras Tennis	3 950
Sanitarium	9 950
Screamer 2	2 950
Sensible Soccer Club Ed	4 950

CSOMAGKÜLDÉS MÁSNAPRA!

Hívj minket, hogy akár már másnap a legjobb játékokkal játszhas!

Telefonszámunk:
361-4061

Vagy gyere be az üzletünkbe, hogy személyesen válogathass a legjobb játékok közül!



CD GALAXIS
 1114 Budapest, Vásárhelyi Pál u. 8.
 Telefon: 361-4061
 Friss árlista a FAXBANK-ból:
 2-333-666 / 2345 # # faxhang
 Internet címünk:
WWW.CDGALAXIS.HU

Might & Magic VI	6 950
Monaco GP Racing 2	6 950
Monkey Island Collector	JÖN
Moto Racer 2	7 950
Motorhead	4 950
Myth: Fallen Lords	3 950
Myth 2: Soulblighter	10 950
NBA Live 99	7 950

Áraink a törzsvásárlói kedvezményeket és az áfát tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.



Imperium Galactica 2

EGYELŐRE INKÁBB KÉPEK

Masell

Idén augusztus környékén jelenik meg az Imperium Galactica második része. Íme egy rövid előzetes sok képpel és kevés szöveggel.

A fejlesztők egy teljesen új történetet dolgoztak fel a folytatásban, amely nem kapcsolódik semmilyen módon az előző részhez, hiszen jóval az után játszódik, de egy másik galaxisban. Három fajjal játszhatunk majd, és ugyanazt a történetet tudjuk velük végigvezetni a kampány módban, csak természetesen más és más szemszögből. Ezen kívül természetesen megtalálható lesz a multiplayer rész is,

verunk, aki közben kapcsolódik be a játékba. Ha nincsen hálózati elérésünk, akkor scenario pályákon is kipróbálhatjuk majd a tudásunkat, itt különböző feladatok elérése a cél, és nem mindig a galaxis leigázása.

jét, csakúgy, mint a kolónia- vagy űrhajótervezés képernyők. Az általunk megtervezett (pontosabban összeállított) űrhajókat minden oldalról megvizsgálhatjuk, fegyvereket, kiegészítő egységeket rakhatunk rájuk. Ennek persze megvan



ahol már 8 különböző faj közül válogathatunk. A játékot hálózaton vagy Interneten keresztül is játszhatjuk majd, maximum nyolcan egyszerre. Társként bevehetjük a számítógépet, akinek a szerepét út közben bármikor átveheti egy ha-

lesz újra és újra nekirágni a történetnek. Újításként meg kell még említeni, hogy a csatákat már 3D-ben kell megvívunk, mind a földi, mind az űrharc használja a csapat 3D engine-



A kampány sok véletlenszerű eseménnyel lesz teletűzdelve, így érdemes

a maga ára: a játék csak 3D-gyorsító-kártyával fog futni. Megmaradnak azért az "imperiumos" hagyományok is: kolóniák kiépítése, a lakosság megadóztatása, a bevételekből hajók építése, új bolygók kolonizálása, kutatás, új hadi gépezetek gyártása, harc, sarc stb.

A lényeg a végén: készül a magyar nyelvű verzió is, reméljük ez is kész lesz az augusztusi határidőre.



Unreal Tournament



QUAKE 3 KONKURENCIA?

Az id Software számos bejelentést tett anno, a Quake 3: Arenával kapcsolatban, azonban mindegyik közül talán az rázta meg legjobban a külvilágot, mikor kiderült: a játékot multiplayerre optimalizálják, az egyjátékos üzemmód helyett pedig botokkal küzdhetünk majd. Nuku történet, nuku küldetésorozat. A konkurencia akkor erősen bukásgyanusnak ítélte a dolgot – lásd még X-Wing VS Tie Fighter esete –, ezért sietett kijelenteni, hogy ilyet ők a világ minden kincséért sem csinálnának.

Összel már a nagy versenytárs, az Epic is beharangozta: új játéka az Unreal: Tournament lesz, amely kísérteties hasonlóságot mutat a Quake III: Arena koncepciójával. Ám Q3A igazi technikai újításokat hoz a grafikus motor és a hálózatkezelés területén, az UT csak az eredeti Unreal sokat szidott multiplayer része miatt esett csorbát akarja kiküszöbölni. Vagyis az engine semmit sem változik, más dolgok viszont igen. Nézzük mik ezek!

A program teljesen más kezelőfelületet kap, mint amit az Unrealben megszokhattunk. Az egész a Windows menüire hasonlít – a készítő szerint pont azért, hogy mindenki az első alkalommal otthon érezze magát benne. Megmondom őszintén, engem nem győzött meg a magyarázat, szerintem ugyanilyen áttekinthető menüt lehet csinálni szép, grafikus felületen is. A CTF-en



Az összes régi fegyver új textúrát kapott, de persze került néhány új is az arzenálba. Nekem a legjobban az a rakéta tetszik, amit kilövés után irányíthatunk, vagyis egy sarokban megbújva egy rakétával nézelődhetünk körbe a termekben, másokra vadászva. Persze karakterünk ilyenkor nem sebezhetetlen, ezért érdemes jól elbújni. A másik kedvencem a Translocator, ami voltaképpen egy teleporter, aminek a célállomás részét valahol eldobva, a másik rész segítségével egy pillanat alatt odajuthatunk. Ez így még nem lenne semmi különös,

de milyen lehetőségek ebben rejlenek! Például, ha ügyesek vagyunk, át lehet vele kelni olyan szakadékokon, ahol átugrani nem tudunk. Persze korántsem biztos, hogy mindig oda is érkezünk, ahová elképzeltük, mert a gonoszok ellenfelek közben lehet, hogy belökték a lábába vagy a savba a célállomásunkat, és akkor

Pelace

kellemetlen meglepetésben lehet részünk. Akiknek felcsillan a szemük, hogy ezt milyen jól lehet majd CTF-ben használni, azokat gyorsan le kell hűtenem, mert a zászló sajnos nem jön velünk a teleporton keresztül. Ezt a „fegyvert” egyébként nem

lehet felvenni, hanem a serveren kell engedélyeztetni, ilyenkor mindenki megkapja. Persze lesznek még más új fegyverek is, ezek csak a legérdekesebbek voltak.

Sokat fejlesztettek a botok mesterséges intelligenciáján. Sokkal jobban tájékozódik a pályákon, rejtett zugokból orvlövészkednek, használják a felszereléseket, például az azbesztruhát a lávákon való átjutásra stb. Csapatmunkában összejátszanak, sőt akár utasításokat adhatnak egymásnak,

amit aztán az, aki kapta vagy betart, vagy nem, mert lehet, hogy fölülbírálja, ha jobb ötlete van. A botokat lehet egyéniesíteni is, ami azt jelenti, hogy egy csomó tulajdonságot széles skálán megadhatunk. Ilyenek, például, a pontosság, a harci stílus, hogy mennyire szeressen campelni, és mi legyen a kedvenc fegyvere. Érdekesség még, hogy a pályákon kamerák lesznek elhelyezve, melyek segítségével kívülállóként nézelődhetünk, anélkül hogy testet ölténék a programban.

A megjelenés valamikor tavasz végén, nyár elején várható. Valószínűleg mindent megtesznek, hogy még a Quake III előtt kerüljön a boltokba, mert érzésem szerint az nagyobb durranás lesz. Bár, ki tudja?

PC X



(Capture The Flag) kívül olyan új játékmódok kerültek be, mint az Assault és a Domination. Az előbbi egy olyan ostromot takar, ahol két csapat küzd egymás ellen. Az egyik megadott időn belül megpróbál bizonyos célt elérni, a másik ebben akadályozza. A küldetések szólhatnak egy erőd bevételéről, vonateltérítésről (amihez el kell érni a mozdonyt, hogy megállítsák), egy komputerrendszer termináljainak felrobbantásáról, börtönből való menekülésről stb. A Dominationben tereponatok elfoglalásáért megy a csata.





Kingpin

Life of Crime

BÜNÖZÉS 3D-BEN

Pelace

Újra bűnözhetünk virtuálisan! Az ígéreték szerint, valamikor még ebben az évben megjelenik az Interplay gondozásában a Kingpin, ami egy akció-kalandjáték keverék lesz. A programot ugyanazok neve fémjelzi, mint a Redneck Rampage-et, ami a maga idejében korszakalkotónak számított bődületes örültségeivel, ám technikailag kissé elmaradott volt a csak félig 3D-s Duke Nukem motorral. A Kingpin



teljesen más stílus, itt már véresen komolyan kell vennünk a dolgokat, és a képeket elnézve a grafikára sem lehet majd semmilyen panaszunk.

A történet valamikor a múltban játszódik. Egy sohasem volt világban fekszik Kingpin – egy táj teli kiégett házakkal és lepusztult városokkal, ahol a helyi bandák uralkodnak az utcákat. Az egyik banda vezetőjeként célunk a csúcs, nem számít, hogy milyen eszközökkel és kiken keresztül. Ezt kell elérnünk 24 szinten és 6 epizódon keresztül egy soha nem látott szépségű városi környezetben. Ami ráadásul törekvéseinktől függetlenül éli a saját életét. Anyák, gyerekek, punkok, kisstílusú bűnözők, zsaruk, boltosok és még sokan mások – egyesek segítenek, mások előbb lönek, aztán kérdeznak. Belőlük kell majd csapatot verbuválnunk, de tőlük vásárolhatjuk majd a felszerelést is. A program a Quake II



engine-re épül, amitől már vannak újabbak, de még mindig megállja rendesen a helyét. A készítő azt ígéri, hogy eszméletlenül realiztikusan lesz megoldva a sebesülés modell, még akár nyílt sebeket is lőhetünk az ellenfeink lábára. Multipalyer is lesz természetesen, ahol összesen 16 rosszfiú eshet egymás torkának. **PC-X**

Planescape: Torment

JÖN AZ ÚJ AD&D

Még alig fejeztük be a legújabb AD&D-re épülő szerepjátékot, a Baldur's Gate-et, máris a nyakunkon van a küldetéslemeze. És ha ez még mindig nem lenne elég, ugyanazzal a Bioware-féle Infinity engine-nel készül a következő kaland. Ez azonban már nem a Forgotten Realms világában játszódik, hanem a Planescape nevezetűben. Utóbbi több dimenzióból áll, melyek a központi város, Sigil körül forognak, mint a kerék küllői. Sigil tehát a centrum, vagy más néven a „Ketrec”, vagy „Az Ajtó város”, ugyanis innen nyílik az összes dimenzió kapuja (nyílik, ha nálad van a megfelelő kulcs), némelyik elrejtve, mások

teljesen felfedve. Ez a semleges föld, a létsíkok lényei nagy gyülekezőhelye.

Oké, de hol jövünk mi a képbe? A főhős egy kissé feledékeny halhatatlan, aki éppen személyazonosságát keresi. Egy hideg kövön ébredve a Sigilbéli halottasházban, gőzöd sincs, hogy ki vagy, hogy kerültél oda, ahol éppen vagy, és úgy egyáltalán, emlékeid helyén egy nagy, üres lyuk tátong. Nincs más dolgod, mint innen meglógni, és földeríteni a furcsa vi-

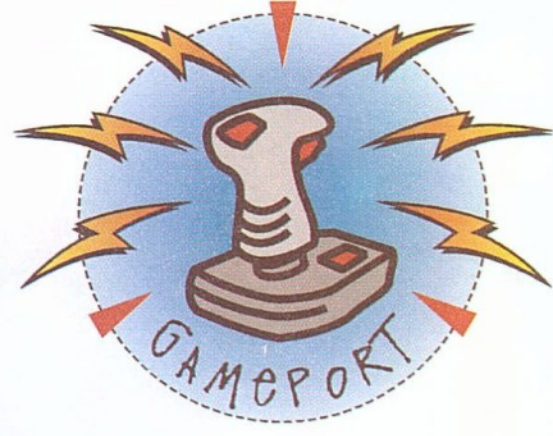
lágot körülötted, hogy megismerd furcsa halálad és újjászületésed titkát. Tudniillik minden alkalommal, amikor akkora sebeket szerzel, amekkorák egy normális embert megölnének, mély kómába esel, de egy rövid idő múlva feléledsz.

Érdekes lesz a karaktergenerálás is. Ugyanis nem lesz. Maga a játék tölti be ezt a szerepet, mert hősöd a cselekedeteid hatására formálódik. A játék kezdetén csak alapszintű tulajdonságokkal indulsz, és ezek után minden tőled függ. Ám ezek az „alap” képességek is meglepően izmosak: halhatatlan vagy, regenerálsz, tudsz beszélni a halottakkal, mágikus ellenállásod van stb.

A hírek szerint nyáron már a boltokban is lesz. **PC-X**



Flash Point



TIZEDESTŐL TÁBORNOKIG

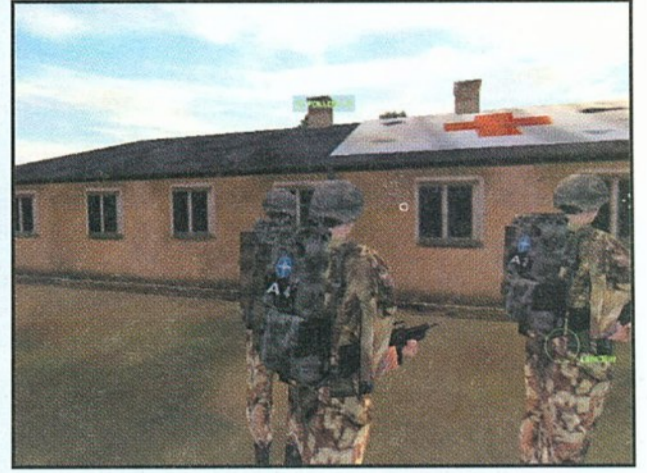
Néhány évvel ezelőtt még unikumszámba ment, ha a régi keleti blokk országaiból származó programokról tudósíthattunk. Manapság már egyre jobb játékokkal látnak el minket innen is. Az előzetes hírek alapján nagyon megragadott az Interactive Magic és a cseh Bohemia Interactive közös fejlesztésű játéka, a Flash Point. Első ránézésre egyszerű kis katonai akciónak tűnik, mert egyetlen géppisztolyos katonával kell megállnunk a helyünket. De ha sikereket érünk el, akkor előléptetnek és egyre nagyobb hatalom – és persze felelősség – zúdul a nyakunkba.



És hogy miért folyik a harc? A történet a cseppet sem biztató jövőbe kalauzol bennünket, ahol épp a harmadik világháborút vívják a nagyhatalmak. Mostanra mindkét oldal kimerítette a nukleáris arzenálját, de egyikük sem tudott a másik fölé kerekedni. A bolygó már csak egy roncsstelep, és lassan már senki sem emlékszik, hogy miért is kezdődött az egész. Most már csak egy a cél: megszerezni az utolsó épen maradt sziget feletti uralmat, aminek érintetlen földje az Édent jelenti a menekülteknek.

Mindez egy meglehetősen attraktív környezetbe ültetve, mint ahogy azt a képekből ti is

Pelace



láthatjátok. A készítő 25 járművet ígérnek, amiket mind irányíthatunk majd a csatákban. Ezen kívül realisztikus időjárás és napszakváltási hatásokról szól még a fáma, ami kiegészül valós fizikai modellel és egy „nem mindennapi” mesterséges intelligenciával. Persze ennek meg is van az ára. Az ajánlott konfiguráció már PIII, 64 mega RAM-mal és második generációs gyorsítókártyával. Lehet majd hálózatban is nyomulni, Interneten és helyi hálón egyaránt. Megjelenés valamikor nyár közepén.

PC-X

Mortyr

A NÁCIK MÚLTJA, JELENE ÉS JÖVŐJE

Egy alternatív valóságban (aki sokat nézi a Sliders-t, tudja, miről van szó) a II. világháború óriási német győzelemmel végződött. Ám a következő évtizedek során a Föld különös anomáliák színtere lesz. Hirtelen támadt viharok, pusztító aszályok mind azt a nézetet erősítik a földlakók millióiban, hogy közel a világ vége. Egyvalaki azonban nem adja föl a reményt.

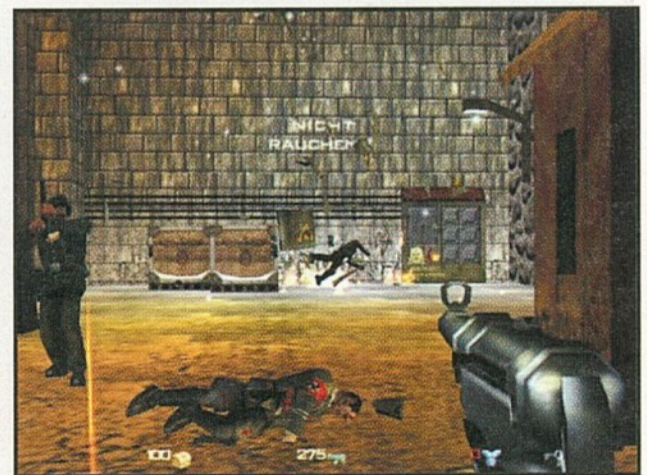
Jürgen Mortyr tábornok a náci hadigépezet fegyverfejlesztési projektjének egyik vezetője. Gyanítva, hogy a németek az okai a vi-



lág méretű katasztrófáknak, elkezd nyomozni az egyik szuper-titkos program után. Gyanúi beigazolódnak: az egyik elhagyott erőműben egy időgépet talál. A tábornok visszaküldi fiát a gép segítségével a II. világháború idejébe, hogy megakadályozza a Föld pusztulását.

Nagyjából ez a története a jövő egyik lehetséges trónkövetelő, Quake-szerű akciójátékának. Nekünk természetesen az ifjabb Mortyr szerepében kell majd megmentenünk a világot. 20 pályán kell majd megállítanunk a náciakat, összesen 12

fegyver és a speciális védőruha segítségével, melybe olyan funkciókat építettek, mint például az éjjellátó-szemüveg, jetpack és különböző hangtompítók. Mindez kiegészítve egy – a ké-



szítők szerint – „hihetetlen” mesterséges intelligenciával, minek segítségével az ellenfelek menekülnek, ha megsebesültek, segítséget hívnak, ha úgy érzik, túlerővel állnak szemben, kihasználják a fedezékeket, a gyógyító csomagokat stb. Ezen kívül egy teljesen új, küldetés-alapú kooperatív játékot ígérnek a készítő, természetesen a megszokott multiplayer módok mellé. Gondolom, mindannyian kíváncsiak vagyunk, mi valósul meg ebből.

PC-X



Delta Force

KOMMANDÓSOK BŐRÉBEN

Pelace

Az előzetes képek alapján nem sok jót vártam a Novalogic új kommandós akciójátékától. Mint kiderült, a grafikája teljes mértékben felejthető, de a hangulat terén szinte utolérhetetlen.

Először ránézésre a Delta Force nem az az akciójáték, amelyet 1999 elején elvárna az ember. Semmi 3D-gyorsítás, márpedig ez manapság már nem luxus, inkább jogos követelmény. A Comanche-ban még letettük a hajunkat a gyors terepmozgatástól, de már ott is voltak, akik fanyalogtak a közeli hegyoldalak pixeleitől. Azóta a Voxelspace-nek nevezett engine már a 3-as verziószámánál tart, és tényleg sokat változtattak rajta az eredetihez képest. De manapság a bi-és tri-linear filteringek után már egyáltalán nem szeret pixeleket látni az ember, ám ebben a játékban lesz rá lehetősége bőven. Igaz, a hírek szerint már nem sokáig, ugyanis ez lesz a Novalogic utolsó olyan programja, ami ezt a motort használja, az összes ezután következő már „normális”, gyorsítható polygonokból fog állni.

Egyjátékos módban öt különböző hadjáratban vehetünk részt, ahol más-más ellenfelek aprításával kell megvédenünk a világot, de elsősorban az USA érdekeit. Peruban egy kábítószer-kiskirály csapatai ellen küzdhetünk, Csádban, Indonéziában és az Oroszországhoz tartozó Novaja Zemlja szigetén terroristák az ellenfelek, míg Üzbegisztánban lázadókkal kell leszámolnunk. A Comanche hagyományaihoz híven itt is bármelyik kampány-

nak neki kezdhethetünk, sőt akár ugrálhatunk is közöttük. Viszont az egyes hadjáratok küldetéseit nem lehet csak úgy összekeverni, azokat megadott sorrendben kell teljesíteni. Néhol segítőtársakat is kapunk az Alpha és a Charlie csoport szélében (mi mindig Bravo hívójel alatt futunk), de őket nem tudjuk közvetlenül irányítani; akkor lépnek akcióba, amikor mi elérünk bizonyos navigációs pontokat. Intelligenciájuk hagy némi kívánnivalót maga után, legtöbbször úgy kilövik őket, mint a sicc, de néha egész jó szolgálatot tesznek.

Viszont az ellenfelek MI-je egész jóra sikeredett. Nem (mindig) állnak bután, ha a fél méterre lévő társuk összerogy, hanem rögtön hasra vágják magukat, vagy elkezdnek cikk-cakk-ban szaladni felénk, hogy közelebb érve jobban tudjanak célozni. Ráadásul, ha kiszimatolják, honnan lövünk, még csapatokat is küldenek a megkerülésünkre. Többször megesett, hogy a hegytetőn hasalva a legnagyobb lelki nyugalom-

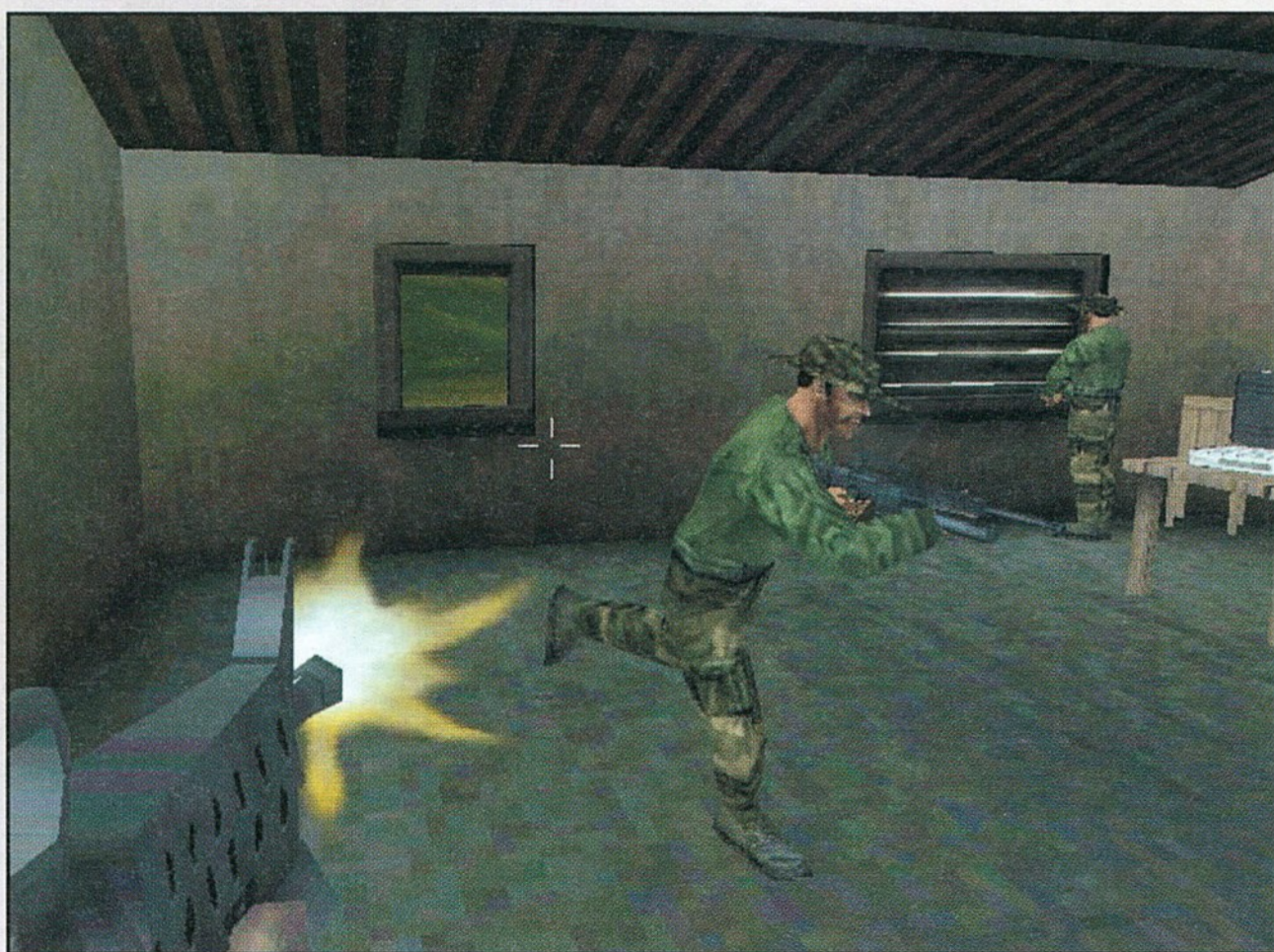
mal szedegettem le az öröket, amikor a hátam mögé mászott valaki, és közvetlen közletről ledurrantott. Ráadásul, az ellenségnek is vannak csak orvlövészetre szakosodott emberei, akik mást sem csinálnak, mint valahol hasalnak és nézelődnek, gyanútlan kommandósokra vadászva.

A küldetések nagy része az összes ellenfél kiirtásáról szól, de ennek ellenére nem válik unalmassá a



játék. Néhol kapunk olyan feladatot is, hogy be kell lopkodnunk egy ellenséges bázisra elemelni valamit anélkül, hogy észrevennének. Ilyenkor a legjobb, amit tehetünk, hogy messzire elkerüljük a gép által kijelölt útvonalat, mert az az őrzőjáratok által legsűrűbben látogatott területeken keresztül vezet. Máskor meg kell mentenünk fogságba esett embereket, vagy épp ellenkezőleg: nekünk kell foglyokat ejtenünk. Esetleg lézeres célmeghatározást folytatunk, hogy a távolról kilőtt rakéták megtalálják a célt stb. Egyszóval izgalomban nem lesz hiány.

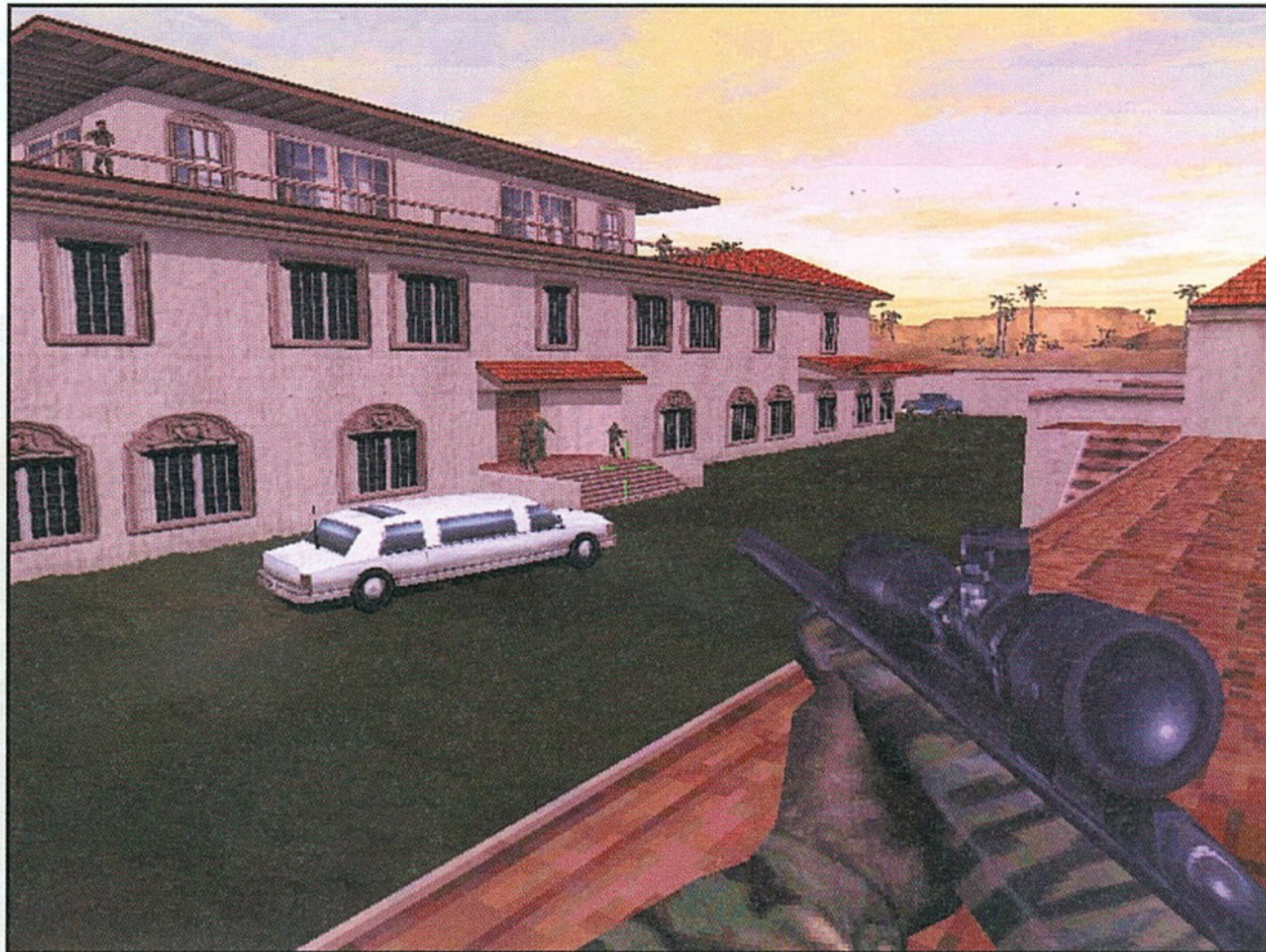
Egyedül is jól elszórakoztam, de az volt az igazi, amikor Malachittal nekiálltunk hálózatban kipróbálni a játékot. Először, harcos lelkületünknek megfelelően, rögtön deathmatchet nyomtunk, de rá kellett döbbenünk, hogy az óriási terepekre legalább 6-8 játékos való. Ketten szinte elvesztünk a dombok között, és csak 3-4 percenként találkozunk, így tetű unalmas volt. A teamplay és a CTF ugyanebben a cipőben járt. A „King of the Hill” már egy fokkal jobb volt, ott ugyanis van egy körzet, ahová mindig igyekszik az ember, mert azért kapja a pontokat, ha a megadott területen belül tartózkodik. Ám a legélvezetesebb a kooperatív játék volt. Megtárgyaltuk, hogy egyikünk távcsöves puskával támogat, míg a másik egy géppisztollyal megtisztítja az épületeket. Szuper csapatmunka,



igazi bevetéshangulat. Egy húszcentis gödörben kuporogva hátraszólni a másiknak, hogy lője már ki toronyban lévő őröket, akik épp zárótüzet zúdítanak ránk. Milyen jó is volt ekkor meghallani a jól ismert mesterlövészpuska dördüléseit, majd az engem bombázó fegyverek lövései helyett beálló csöndet. És utána két gránáttal elintézni a bunkerben tanyázókat, akik viszont a társunkat szemelték ki célpontnak.

Csatlakoztam egyszer a Novalogic ingyenes internetes szerverére, a Novaworldre is, de annyira ugrált a kép, hogy élvezhetetlen volt. Ha sikerült is végre valakit becéloznom, akkor sem találtam el, mert kiderült, hogy nem is azon a ponton volt, ahol én láttam, csak a gépem – eddigi mozgásából becsülve – oda rakta, mivel nem kapott újabb adatokat. Persze az ellenfeleimnek ilyen problémái nem voltak (ők valószínűleg valahol Amerikában csücsültek), ezért hamar feladtam a dolgot.

A grafikáról a cikk elején már ejtettem néhány szót, ezért most csak röviden. Probléma voltaképpen csak a tereppel van, de azzal rengeteg. Nem tudok rá mást mondani, egyszerűen ronda. Elszórva, nagy ritkán lehet találkozni néhány fával vagy kaktusszal, esetleg épülettel, de egyébként



het panasz. Minden fegyvertípus dördülését fel lehet ismerni (már ha nincs rajta hangtompító), az ellenfelek a helyszínek megfelelő nyelven pa-

rancsokat kiabálnak, szitkozódznak vagy éppen hörögnek, amikor eltaláltuk őket. A rádióban társaink forgalmazását hallhatjuk, a golyók gellert kapva füttyülnek a fülünk mellett, vagyis minden a helyén van, és szinte tökéletes. Ráadásul támogatja a fontosabb 3D-s hangszabványokat, ami különösen jól jön, amikor arra próbálunk rájönni, hogy ki és honnan lövöldözik ránk.

A játékmenet is nagyon élvezetes, de azért volt egy-két dolog, amit hiányoltam. Jól jött

volna, például, egy olyan útvonal- és akciótervező rész, mint ami a „Tom Clancy's Rainbow 6”-ben

tökéletesen bevált. A másik, hogy miért nem tudunk társakat magunkkal vinni a Bravo csoportban az egyjátékos küldetéseknel, vagy legalább a többieknek adhatnánk utasításokat, hogy kit és hogyan támadjanak. De semmi ilyesmi nincs, sajnos, pedig ez hozott volna némi stratégiai elemet is a játékba, így viszont maradt egy szimpla 3D-s lövöldözős játék. Annak viszont nagyon jó.

Ami még elszomorított, az a játék eszméletlenül magas gépigénye. Ez, sajnos, abból adódik, hogy nem lehet 3D gyorsítót használni (ez a típusú grafika nem polygonokból épül fel, ezért a mai kártyákkal gyorsíthatatlan), így minden számítási feladat a processzorra hárul. A megadott minimális konfiguráció P166, 16 MB RAM-mal, de ezen a szinten még nyugodtan el lehet felejteni a programot. 640x480-ban egy P2-233-mal és 64 Megával már játszható, de a maximális 800x600-at még ezen sem lehet kihasználni. Valamikorra ígérnek a készítők egy patchet a 3Dfx-es kártyákhoz, de az is csak az emberek és az épületek kirajzolását turbózza majd meg, azokat ugyanis lehet. Ez meg – az ilyen típusú objektumok számát nézve – nem túl sok, de a semminél azért több.

Összességében azok, akik el tudnak vonatkoztatni a látványtól, nagyon jól elszórakozhatnak a Delta Force-szal. Aki-nek pedig van lehetősége hálóban kipróbálni, az ki ne hagyja!

CPU/RAM: P166, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A
 A GRAFIKÁTÓL ELTEKINTVE NAGYON HANGULATOS ÉS IZGALMAS KOMMANDÓS AKCIÓJÁTÉK
NOVALOGIC



szinte semmilyen tereptárgy nincs az egész területen. Ráadásul az, hogy éppen az északi sarkkör környéki Novaja Zemlján, az indonéz őserdőben vagy éppen a csádi sivatagban vagyunk, szinte csak a talaj színéből látszik. Észak a fehér különböző árnyalataiban pompázik, a sivatag sárga, míg az őserdő zöld, de a terep mindenhol tökéletesen egyforma, abszolút figyelmen kívül hagyva, hogy az említett helyeken azért van némi eltérés az adottságokat illetően. Ugyanolyan kanyonok és dombok vannak mindenhol.

A hangokra viszont nem le-





Resident Evil 2

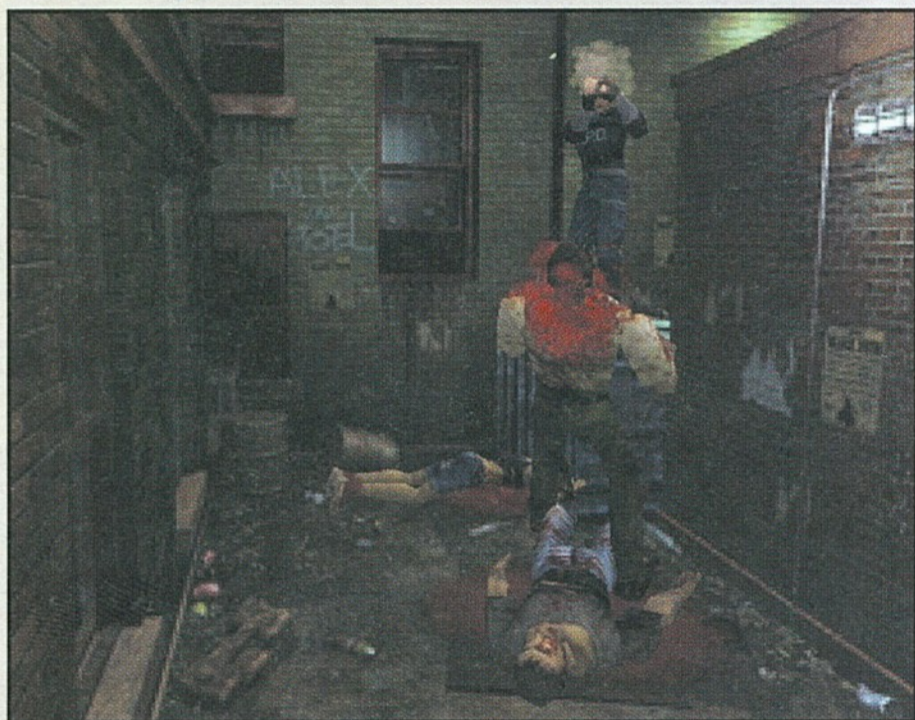
A ZABOLÁTLAN ZOMBI ZABA SAGA

TRf

Az első rész nagy sikere után várható volt, hogy a Capcom-Virgin „szerzőpáros” elkészíti a Resident Evil 2-t. Sajnos, PlayStationre írták meg előbb, és abból konvertálták PC-re, ez ugyanis nagyon rányomta a bélyegét, az amúgy kimondottan szép és igen eredeti hangulatú horrorprogramra.

Nos, én nem láttam az első Resident Evil-t, vagy ha igen, nem hagyott bennem maradandó nyomokat. Ezért is néztem nagyot, amikor pár hónappal ezelőtt a

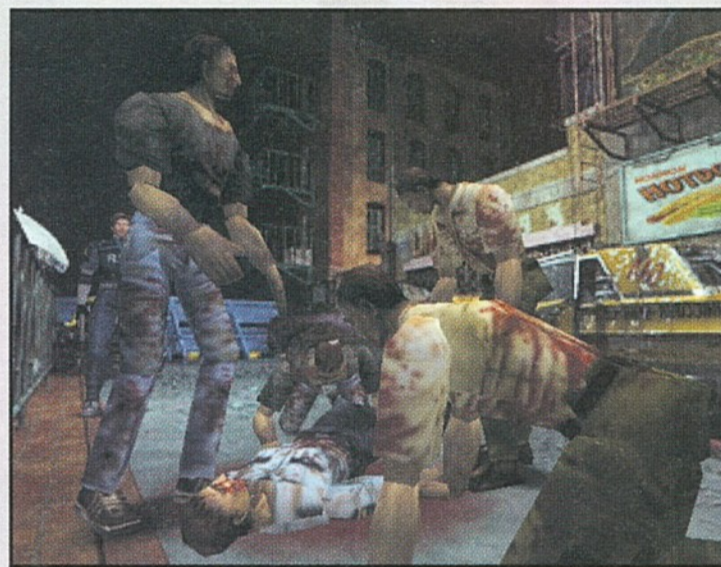
Talán nem is találkoztam még olyan játékkal, amelyben a kettősség így dominált volna: egyfelől zseniális, másfelől bődületesen primitív. Az egyszerűség kedvéért maradjunk a grafikánál. Az egyes



folytatás demója a kezembe akadt: egy-két apróságtól eltekintve, amiknek akkor nem tulajdonítottam nagy jelentőséget, lehangolóan jó volt a grafikája és a hangulata. Ma már egy kissé másképp látom a dolgokat.

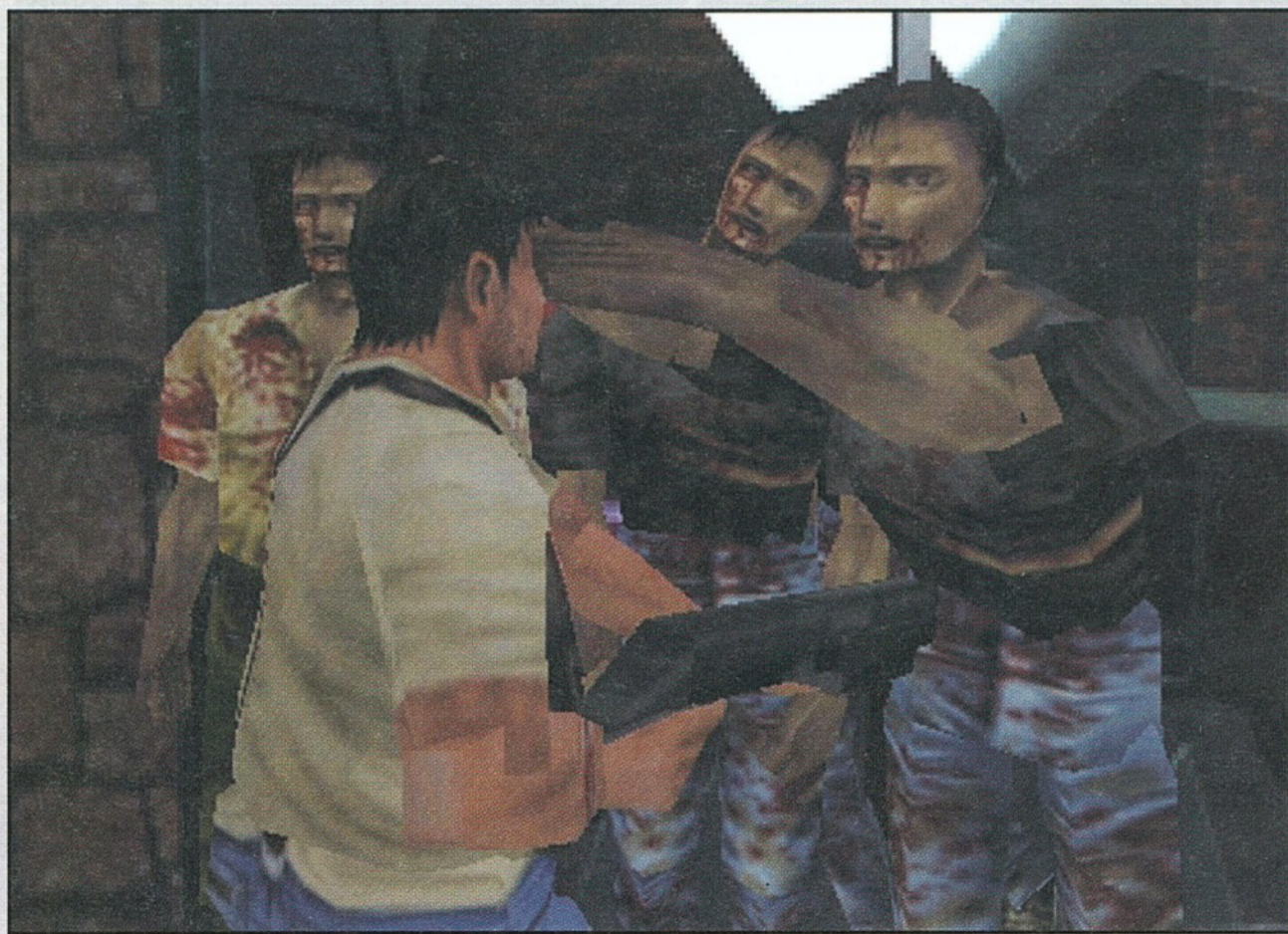
helyszínek, a kézzel rajzolt hátterek a legtöbb esetben elképesztően jól néznek ki – részben már az ily módon ábrázolt, kihalt város megteremteti a játék különös hangulatát. Az előre renderelt animációk, de különösen az intro – mit mondjak – fergeteges. Erős a gyanúm, hogy élő színészekkel vették fel, és azt piszkálták meg számítógéppel, mert olyan tökéletesek a

mozdulatok, hogy szinte fel sem tűnik az embernek, hogy nem hús-vér szereplőket lát. Hogy lehet ezek után ilyen csapnivaló felhasználói felületet írni? Például a menük: pixelhegy betűk, F9-re történő kilépés, és annak a képernyője? Kőkorszak! Nem



A felületen azonban nemcsak a menüt értem. A játék másik zseniális ötlete, hogy főhősünk csak nyolc tárgyat vihet magával. Amikor odaérünk egy felvehető tárgyhoz, és megnyomjuk az „akció” gombot, megjelenik egy új képernyő a nálunk levő tárgyak listájával és a kérdéssel, hogy ezt is fel akarjuk-e venni. A kérdés azért jogos, mert letenni dolgokat már nem tudunk (nyekk!), csak erre kijelölt, minden szent évben egyszer szembejövő ládába. Az csak hagyján, hogy ez a képernyő csúnya, de miért van erre szükség egyáltalán? Számtalan megoldást láttunk már leltárra, állapotkijelzésre, ez nem a legszencesebb. Az irányítás katasztrófa, amíg az ember hozzá nem szokik. Alapértelmezés szerint a kurzor mellett a ZXCVC gombokkal kell nyomulni (átállítható, de nem érdemes), ahol Z az említett képernyőre visz (kvázi-pause-ként is funkcionál), az X-szel célzunk, a C az akciógomb. Remélem, veszitek: a lövéshez célozni kell, és akciózni (X+C)! A V általában a futás és az A-ra kapunk egy térképet. Néha, ennek a bizonyos „állapotjelző/leltár” képernyő variánsain a gombok új értelmet kapnak, ilyenkor kísérletezni kell.

Kicsit túlhajtott csavarnak érzem, hogy csak írógépek mellett lehet menteni, de ott is csak a beleváló szalaggal. Ezek gyakorisága a „lerakós ládákéval” vetekszik. Aztán több helyen előfordult, hogy benyitottam egy szobába, az amúgy



szűkös tölténykészletet nem sajnálva, százaszét löttem egy rakás zombit. Kijöttem, visszamentem, és ott voltak újra (csak már a töltények hiányoztak a fegyverből). Van még: főhősünk mozgása remekül imitálja a sérüléseket, azonban lépcsőhöz érve – amin csak az akciógommbal tudunk túljutni – hirtelen meggyógyul, és fickósan szaladgál fel-alá. Ja, és rejtély, miért volt szükség a helyszínek között átvezető renderelt ajtókra. Először azt hittem, ilyenkor tölt a program, de nem. De ha már így alakult, miért kellett kiemelni a jópofa környezetből, és egy teljesen más stílusban megcsinálni? Na, mindegy.

Ezektől eltekintve a játék jó. Már úgy értem, nagyon szívesen játszottam vele. A grafika tényleg

lenyűgöző, és látszik, hogy odafigyeltek egy-két apróságra, például a töltény kiesik a fegyverből, pattog, fémesen csilingel (sajnos a sárban is), más jellegű talajon másképp lép a főhős. Szintén zseniális ötlet, hogy a főszereplők az intro végén, szerencsétlen módon szét kell válnak, és attól függően, melyik CD-t rakjuk be (fiú CD, lány CD), azzal játszhatjuk végig a játékot. Tudni kell még, hogy a PC-s változat tartalmazza mind az európai


– hogy nem tiltották ezt be? – és a

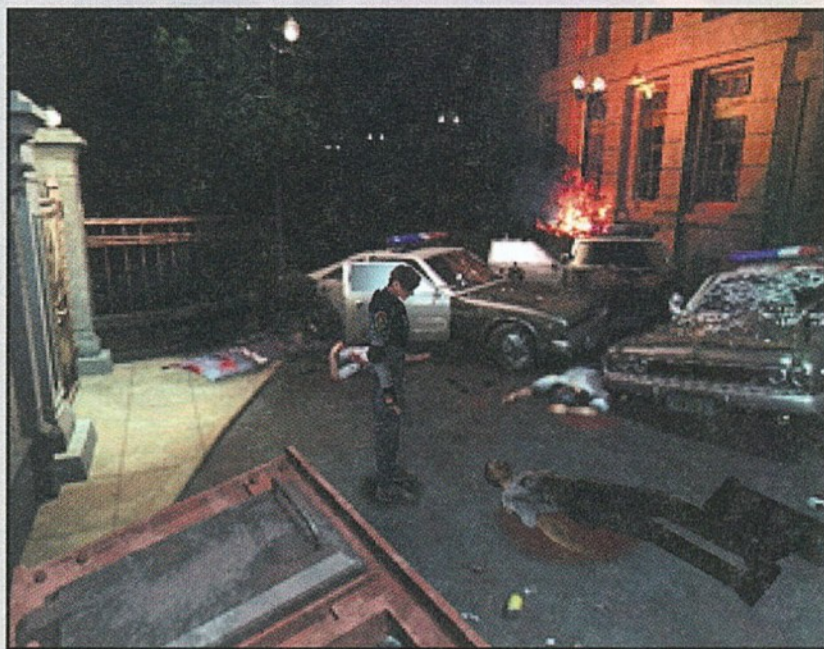
japán verziókat, amelyek több dologban is különböznek egymástól, de ahogy kivettem a magyarnyelvű kézikönyvből, a japán sokkal könnyebb (automata célzás, gyorsabban haló emberek, több mentési lehetőség), easy fokozaton még egy végtelen mennyiségű tölténnyel ellátott gépfegyvert is a kezünkbe adnak, cserébe viszont nincs titkos pálya és tárgy (miért, egyébként van?).

Ki lehet számolni, hogy a két főszereplő, a kétféle játéktípus és nehézségi fok variációiból összesen nyolcfajta játékot kapunk. Unatkozni tehát biztos nem fog egy RE2

tulajdonos. Azt javaslom, tegye mindenki túl magát a fenti problémákon, és próbáljon meg azonosulni a játékból áradó hangulattal. Olyan lesz,

mintha egy interaktív horrorfilm-ben kaptunk volna főszerepet.

A cél nem a bosszankodás, hanem a túlélés. Mert ugye Te túl tudod élni a borzalmat? 



CPU/RAM: P166, 24 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

RÉMÁLMOK HOSSZÚ IDŐRE GARANTÁLVA

VIRGIN INTERACTIVE
ECOBIT
TEL.: 351-3078



RESIDENT EVIL 2

Húsvéti tagsági akció!

Magyar nyelvű programok a legjobb árakon!

Hálózatos játékok Pentium 2-es gépeken!

DVD filmek nagy választékban!

Viszonteladók jelentkezését várjuk!

1201 Bp, Baross u. 55.
Tel.: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

1156 Bp, Páskomliget út 10.
Tel: 06-309-241-814
Nyitvatartás: H-P: 10-20
SZ-V: 10-18

1073 Bp, Erzsébet krt. 21.
Tel.: 06-209-441-564
Nyitvatartás: H-P: 10-18
SZ: 10-14



Sak's



Close Combat III: The Russian Front

58 ÉV UTÁNI VISSZAVÁGÓ

Trau

Sem a hadsereg, sem a NATO-csatlakozás nem tudott visszatartani, amikor meghallottam, hogy megjött a végleges Close Combat III. Igazam is volt, a játék szebb, jobb és izgalmasabb mint valaha. Apróbb hibái ellenére, ebben a kategóriában a Microsoft programja továbbra is verhetetlen.

1941. vészterhes júniusában az égbolt vérbeborult Oroszország Anyácska fölött is. A német csapatok szabályosan lerohanták a gyengén felfegyverzett és kiképzett orosz egységeket, melyet a sztálini tisztogatások alatt megtizedelt, és párthűség alapján kiválasztott parancsnokság vezetett. A német siker elképesztően fényesnek mutatkozott a kezdeti időkben. Azonban az orosz síkság végtelen, így végtelen számú (kb. 3 millió) német katonát nyelt el. Hitler sohasem jutott el Moszkváig.

Azonban itt a soha vissza nem térő lehetőség a történelem „korrigálására”. Dübörögve megérkezett a Close Combat III. Nincs más dolgod, mint megvásárolni, majd belevetni magadat a sztyeppek, hagymakupolák, sziklás hegyvidékek, végtelen hómezők forgatagába.

A nálam etalonnak számító stratégiai játék legújabb epizódja a második világháború leghosszabb és legvéresebb frontvonalára kalauzol el. Arra a frontra, amely Leningrádtól a Kaukázusig több mint 4800 km hosszan kígyózott, és számolatlanul nyelte el az embermilliókat. Kutatások szerint az egyesített orosz-német veszteséglista nem kevesebb, mint 46,000,000, azaz negyven-

hatmillió (!!!) főt tesz ki! Ennyi katonával azért nem fogunk találkozni a játék során, ígérem.

Akinek nem ismerős a játék stílusa, annak annyit mondhatok, hogy egy szakaszszintű (amióta a Magyar Honvédség vendégszeretét élvezem, azóta meg szakszerűbb lettem – tanúim rá Telek Benjámin tizedes és Martinkovics Péter őrmester :)) irányítású felülnézeti stratégiai játék. Gondolom, a felülnézetet mindenki értette, de talán nem mindenkinek világos az, hogy mi a más is az a „szakaszszintű”? Nos, a lényeg az, hogy nem komplett hadosztályokkal sakkozol kényelmes távolságból, hanem egy marok gyalogost, egy-két aknavetőt és néhány harckocsit (most már azt is tudom, hogy röviden csak „háká”) irányítasz egy poros kis orosz falu sáros utcáján. Sokkal fontosabbak az egyes katonák különböző adatai, állapotai, szintjei. Komolyan mondom, egy jó őrmester egészen a szívemhez

tud nőni, mire vége a hadjáratnak. Nem is beszélve arról, hogy az utánpótlás mértéke is lecsökken, azaz egy-egy acélosabb ütközet után bizony nem tudod lecserélni fél seregedet, és ez már komolyabb problémákat is okozhat. Ráadásul hős csapataid a csata 3.-4. napja tájékán már meglehetősen fáradtak, és ha nem pihenteted őket, még az



orruk előtt lévő házat sem találják el, nemhogy a pálya másik szélén álldogáló T-34-est! Hát talán a komplexitásról ennyit dióhéjban.

Nézzük csak, mit is kapunk ezen a (megjegyzem, eléggé csúnyácska felületű) CD-n. Tömören: iszonyatos mennyiségű csatát, hadjáratot, hadműveletet. Példának okáért, a sokatmondóan „Grand Campaign” névre keresztelt hadjáratban összesen 16 hadművelet, darabonként 3-4 csatával vár ránk 1941 és 1945 között. Azért nem kell megijedni, lehetőség nyílik akár egyetlen egy lejátszására is. Minden egyes hadműveletet igyekeztek a lehető legélethűbben lemodellezni – a történeszek elvitathozhatnak a végeredményen. Nekem nagyon tetszik, de gyanítom, más is így lesz vele.

Akkor vágjunk egyenest a közepébe, lássuk, mitől hullanak a sorkatonák! Az első fogás kérdés a nemzetiség kiválasztása. Azaz el kell dönteni, hős gárdaezredünket akarjuk Berlinig vezetni, vagy a harmadik birodalmi páncélos hadtest élén akarunk a Vörös téren parádézni. Ezután gondosan válasszunk hadjáratot (innentől fogva automatikusan azt feltételezem a Kedves Olvasóról is, hogy Ő is hadjáratba fogott, és ehhez mérten magyarázok alantabb), majd ekkor kell először megcsillantani fantasztikus stratégiai képességeit. Igen, a csapatok kiválasztásáról, megvásárlásáról van szó. Miután az erre költhető pontösszeg igencsak vé-



ges, nem is említve a mennyiségi korlátot, érdemes megfontolni, mit teszünk a bevásárló vagonunkba. Apropó, mennyiségi korlát. Bizony, olyan is van. Az első időkben mindössze 11 külön harci egységünk lehet. Ha már elértük a 2nd Lieutenant rangot, akkor még egy jöhet, illetve a különleges (német SS és orosz Gárdacsapatok) egységek is elérhetővé válnak. A 1st Lieutenant rang újabb „bővítő helyet” jár, a Captain is plusz egy, ejtőernyős csapatok vásárolhatóságával. Végül a Major megkapja a 15. csapatot is. Nem árt ehhez mérten csapatot tervezni és felépíteni. A csapatoknak négy nagy alfaját különbözteti meg a program: parancsnokok, gyalogosok, páncélosok, támogatók. Igen érdekes a parancsnokok szerepe a játékban. Hasonlóan a Western Fronthoz, a parancsnokok növelik a csapatok harci hatékonyságát, ugyanakkor a parancsnokok „hatósugara” erősen függ attól, milyen erősségű. Ez lefordítva annyit tesz, hogy sokkal nagyobb a hatása egy Pz. V D parancsnoki harckocsinak, mint egy magányos, gyaloglóalaknak. Érdemes tehát a parancsnoki gárda fejlesztésére is pontokat fordítani. A gyalogos egységek és a páncélosok, gondolom, egyértelműek, tessék csemegézni belőlük. Viszont jóval összetettebb a kisegítő egységek listája. Itt megtalálhatók a légvédelmi tüzérségtől kezdve, a félánctalpasokon át, a páncéltörő lövegekig rengeteg minden. Ajánlatos alapos átböngészésük.

Az egységek minőségük és használhatóságuk szerint három csoportba vannak osztva. A

saját ellenőrzésű területen. Egy-egy téves csapatösszevonás csaták sorsát döntheti el, így illik megfontolni az egyes egységek elhelyezkedését. Itt máris lehet (mozgási, tüzelési, védekezési) parancsokat adni a csapatoknak, így már az első pillanatokban céltudatosan törhetnek előre hős csapataink, a szélrózsa minden irányába tüzelve.

Nem győzöm elégszer hangsúlyozni a terepismeret és a technikaiismeret fontosságát. Miután gyanítom, néhány hozzám hasonló megszállotton kívül aránylag keveseknek mond az valamit, hogy PaK 40 75 mm, ezért néhány dologra kitérnék. A terep korrekt alkalmazása létfontosságú a játék eredményes használatához.

Miután a program eléggé szigorúan (és teszem hozzá, a történelemhez hűen) bánik az utánpótlással, ezért nagyon fontos a felesleges veszteségek elkerülése. Ehhez azonban ismerni kell a terep adottságaihoz illeszkedő leghatékonyabb harcmodort, egységeket. Értelemszerűen, egy mező közepén álló T-34-es szakasznak nem hajtom neki a lövészeimet, mert semmi esélyük sincs.

Nézzük csak, hogyan is festenek a dolgok a támadók szemszögéből! A harckocsik, harckocsivadászok, rohamlövegek élettere a nyílt terület. Jó messziről le tudják kaszabolni a támadó gyalogságot, illetve helyre kis ütközetek kerekedhetnek ki. Ugyanakkor a félánctalpas konzervdobozok az erdőkben, városokban meglehetősen esetlenül mozognak, sokkal sérülékenyebbnek bizonyulnak. Éppen ezért igyekezzünk ilyenkor gyalogsággal támogatni őket. Ezt orosz kollégáink használták ki az igazi háborúban, mikor a lövészek a T-34-esekről ugráltak le a támadásoknál. Utcai harcoknál jöhetnek jól a nehezebb felszerelésű gyalogos csapatok (Russian Shock Infantry, Kampfstaffel) és a géppuskák. A rohamcsapatok nagy előnye a nagy erejű, nagyobb hatótávolságú fegyverek, páncélos-elhárító eszközök használata, a tüzérfokozása. Hát-

rányukként hozható fel, hogy a nagyobb súly miatt jóval nehezebben mozognak, és hamarabb elfáradnak. Ha nagyobb távú kutyagolásokról van szó, inkább a normál lövészeket részesítsük előnyben, és a rohamcsapatokat a keményebb helyekre tartogassuk! Kétélű fegyvereknek bizonyultak (legalábbis tapasztalataim szerint) a



Conscript a leggyengébb, inkább csak ágyútöltelék, míg a Regular csapatok adják a seregek gerincét. Az elit egységek persze a legtapsztaltabbak, és igazi csemegék bújnak meg köztük, mint például a lángszórós T-34-es.

Miután itt végeztünk, részletes eligazítás vár ránk, az adott térképpel, és a harci feladattal. Általában a cél a stratégiai fontos pontok (községek, hegycsúcsok, hidak, hídfők, megerősített pontok) birtoklása, elfoglalása/megvédeése. A következő fázis a csapatok elhelyezése a térképen, a

lángszórók gyalogsági változatai. Közelről (úgy 25 méterről) hatásuk borzalmas az ellenséges csapatokra, pillanatok alatt ki tudnak pucolni egy-egy házat vagy bunkert. Ugyanakkor felszerelésük meglehetősen nehéznek bizonyult, azaz egy terhes csiga sebességével képesek vágatni a legvadabb utcai harcok közepette. Ha hozzáteszünk azt az apróságot, hogy nagyfokú sérülékenységük miatt egy eltévedt puszkagolyó az egész osztagot a levegőbe repíti, máris látható, hogy mennyire veszélyes is ez a fegyver. Ezen eszközök továbbfejlesztett változatait megtalálhatjuk mind orosz, mind német páncélosokra szerelve. Harckocsikra szerelve a sérülékenység jelentősen lecsökkent, nőtt a mozgékonyosság és a hatótávolság. Sajnos ezek általában elitkategóriájú, méregdrága eszközök, pedig a városi harcban magasan a leghasználhatóbbak. A géppuskákkal tudjuk lefogni az ellenséges gyalogosokat. Mialatt a géppuskák keményen verik az állásaikat, addig a rohamcsapatok vagy a lángszórós kollegák odasettenkednek, majd erősen betámadnak.

Hoppá, harckocsik! Róluk is essék azért néhány szó! Négy alapvető csoportjukkal találkozhatunk a játékban: ezek a könnyű-, a közepes- és a nehézharckocsik, valamint a rohamlövegek/vadászpáncélosok. Míg az első három kategóriában a fő fegyverzet (harckocsi-löveg) egy 360 fokban körbeforgó toronyban kapott helyet, addig az utóbbiaké fixen a homlokfal irányában van beépítve. Ez leginkább a célzási sebességben nyilvánul meg, hiszen a tornyot sokkal könnyebben és



gyorsabban célra lehet irányítani, mint az egész harckocsitesttel célozni! Igaz, a fix beépítés miatt nagyobb kaliberű lövegeket helyezhettek el a rohamlövegekben. Különbözőek a felhasználási területek is. Míg a könnyű- és közepes harckocsikat csak felderítésre, gyalogosok, aknavetők és egyéb „puha” célpontok ellen javallott felhasználni, addig a vadászpáncélosok és a nehézharckocsik igazából az ellenséges hák-egységek leküzdésében jeleskednek. A rohamlövegek elsődleges feladata a gyalogság és egyéb élő erő pusztítása, de az orosz csapatok nagy kaliberű (SU-122, SU-152) rohamlövegeket használtak a Tigrisek és a Királytigrisek leküzdésére.

Azért a védők sem hógolyóval várják a látogatókat! Néhány jól álcázott páncéltörő löveg, persze kellően fedezve géppuskafészkekkel és nehézfegyverzetű gyalogosokkal, véres rendet vághat a támadók között! Pláne, ha néhány KV-2-es is settenkedik a háttérben, afféle mozgó tartalék-ként. Komolyabbra fordítva a szót, védekezésnél inkább a szilárd, mélységi védelem a célravezető. A legfontosabb az, hogy a támadó harckocsikat a lehető legmesszebről kilőjék a páncéltörő lövegeink! A támogatás nélkül maradt gyalogsággal már jóval könnyebben elbánnunk. Vigyázni kell azonban arra is, hogy ne tudják lerohanni a lövegeket a gyalogosok. Ne felejtsük el, a páncéltörő eszközök gyalogosok ellen meglehetősen gyatra hatásfokkal működnek! Nem vé-

letlen, hiszen másra tervezték őket. Éppen ezért kell minden egyes löveg közelkörzeti védelmét megnyugtató módon megoldani egy-két géppuskával és szakasz lövésszel. Főleg a géppuskát tudnám ajánlani, hiszen nemcsak támadásnál, hanem védekezésnél is kiválóan képes lefogni a csalogosokat. Arról nem is beszélve, hogy a nyílt mezőn betámadó „nyuszikban” micsoda károkat képes okozni akár egyetlen MG-42-es!

Inkább az orosz oldalon számottevőbb az aknavetők (50 mm, 82 mm, 120 mm kaliberekben) használata. Ez képviseli a tüzérséget a játékban, és megfelelő LOS esetén kifejezetten hatékony zárótűzet tudunk irányítani az ellenséges állásokra. És milyen remek álcázó füstfüggönyt képesek pillanatok alatt készíteni!

Végül néhány szót ejtenék a vezérlésről. Az egységeket egyetlen egérrel lehet irányítani, egy ropant ötletes listácska segítségével. Itt néhány apróságra hívnám fel a figyelmet. Ilyen például az, hogy védekezésnél megadhatjuk, merre sasoljon a csa-



pat/harckocsi. Miután erre fordul a figyelem, az innen jövő támadásokra villámgyorsan tud is reagálni. Ugyanakkor a többi irányhoz már forognia kell, az pedig eléggé időigényes dolog! Nem hülyeség az a körkörös védelem! Ha rákattintunk egy egységre, és már valamilyen célt (mozgás, lopakodás, tüzelés) akkor az ezt jelző pontig egy sárga vonal fut végig. Ez igen hasznos segítség akkor, ha sok egység mozog egyszerre, és nem emlékszel fejből, ki hová tart.

Ha a képernyő jobb alsó sarkában megbúvó kis szürke, lefelé mutató nyíllal ellátott négyzetre kattintasz, akkor két érdekes lista bukkan fel. Az első táblázatban láthatod az összes harci egység állapotát (sérülés szempontjából), illetve rájuk klikkelve azonnal meg is találhatod őket. A jobbszáron pedig a rádióüzeneteket tallózhatod végig. Itt is igaz, hogyha rákattintasz a rádióüzenetre, annak alanyához ugrik a térkép. Ez igen nagy segítség, hiszen nem kell végigbongészni, hogy a hat Pz IV közl közül éppen melyik küldött kétségbeesett hangú rádióüzenetet egy támadás miatt.

Azt hiszem, csekély szabadidőmnek jelentős részét fogja elvenni a Close Combat III többszöri végigjátszása, kibelezése, élveboncolása. Már az első „menet” is több mint meggyőző! A táj, ha lehet, még szebb, mint a CC 2-ben volt, kinagyítva a haditechnikai eszközök tökéletesen felismerhetőek! Érezhető a sebességkülönbség a különböző harckocsik között. Míg a Tigris lomhán megfordulna, addigra a fürgé T-34/76-os már csomót is kötött rá! Külön érdekes, ahogy az erdőben mozognak a páncélosok, kerülgetve a fákat! Elnézve bémázásukat, belátható, tényleg nem való a harckocsi a rengetegbe. Nagyon tetszettek a hangok, zajok, madáracsicsergések, különösen a páncélról lepattanó lövedék hangja fogott meg.

Szerencsére maradt a jól bevált egeres irányítás, ami működik, ahhoz nem kell hozzápiszkálni. Ugyanakkor időnként még mindig sikoltozni támadt kedvem, amikor rettenthetetlen harckocsizóim hidakon vagy folyópartokon akartak átkelni, esetleg szűk helyen manővereztek. Manővereztek?!? Talán béna kacska módjára totyogtak fel-alá, míg vagy kimásztak végre, vagy megsemmisültek. Egyszerűen nem tudom megérteni, miért nem lehet egy rendes AI-t összehozni, amely képes ennek a nem túl bonyolult problémának a megoldására! Szinte hihetetlen! Azért megnyugtatók mindenkit, ez volt az egyetlen morognivalóm. Bárha minden program ennyire elkényeztetne!

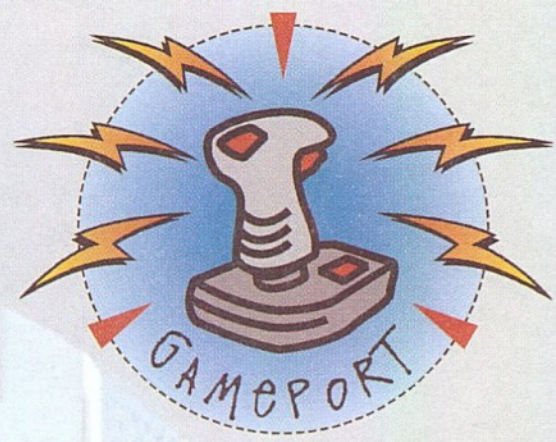
CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A

NU DÁVÁJ, DÁVÁJ FIAM, ILYEN JÓVAL IS RÉGEN JÁTSZOTTATOK

MICROSOFT
KIMSOF KFT.
TEL.: 319-8973



Wages of Sin



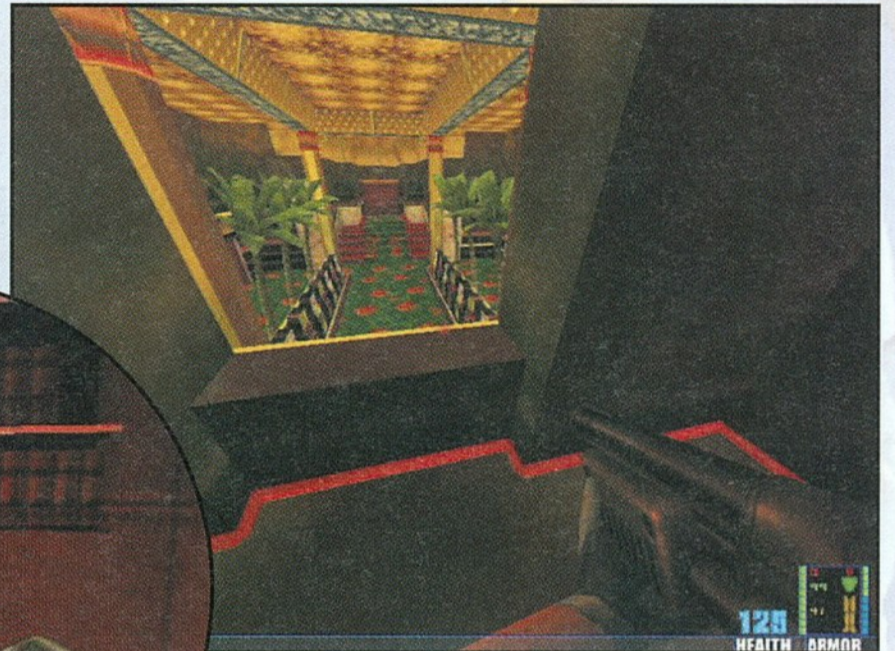
A BŰN KIFIZETŐDŐ... (VAGY MÉGSEM?)

Sokan vártuk már nagyon a Sin küldetéslemezét. Szerencsére (egyések szerint sajnos) minden maradt a régiiben: ugyanolyan szép a grafika, hangulatosak a pályák és lebilincselő a történet.

A múlt év végén megjelent Sin sokak számára mélységes csalódás volt. Maga a játék nem lett volna rossz, de a hosszú percekig tartó várakozások, töltögetések még a legtürelmesebb embereket is gondolkodóba ejtette, majd eltérítette a további próbálkozásoktól. Aztán kihozták hozzá az első patchet (a röpké 19 megájával), ami pont ezt a hibát akarta kijavítani, de még így is szívtuk a fogunkat rendszeren. Majd jött a Half-Life, és a Sin mélységes feledésbe merült. Ennek ellenére én végigjártam az egészet, és egyáltalán nem csalódtam benne.

Ezért is vettem rá magam óriási csatakiáltással a kiegészítő lemezre. Teljesen új történetet kaptunk, és ráadásul mást, mint amire az előző befejeződéskor számítani lehetett. Ugyanis az eredeti végén a fő gonosz – Elexis Sinclair – elmenekül,

félelmetesen jó. Nem tudom, hogy csinálja az ürge, de szerintem ebben a Sin magasan veri minden vetélytársát. Olyan helyszíneken apríthatjuk az ellenfeleket, mint egy múzeum, Manero kaszinója, egy titkos droglabor, hogy csak az izgalmasabbakat említsem. Az újdonságok közé tartozik még 10 ellenfél (ebbe nem tu-



és én ebből arra következtettem, hogy a kiegészítő az üldözés folytatódni fog. Ám itt másik ellenséggel akasztjuk össze a – nem létező – bajszunkat, mégpedig Gianni Maneroval, aki a freeporti maffia legfőbb keresztapja. Ő valahogy megszerzi a Sinclair által kifejlesztett U4 kábítószert, ami az egyszerű embereket őrjöngő mutánsokká változtatja, és persze ő sem békés, kutatási programokban látja a szer felhasználásának lehetőségeit, hanem a világhuralmat készül átvenni segítségével. Ez főhősünknek vajmi kevésbé tetszik, ezért nekiindul, hogy egy személyben leszámoljon Manero több száz fős hadseregével.

Lássuk, mi jót kapunk az új lemezzel. Először is 17 pályát, amit érzésem szerint megint Levelord tervezett. Ezek felépítése, hangulata egyszerűen

SIN CTF

Ide tartozó hír, hogy nemsokára megjelenik a CTF patch a Sinhez. Az egyik csapatot természetesen a SinTek Corporation emberei alkotják, míg a másikban a HardCorps csapatai szállnak ringbe. Lesz mindenféle, mi szem-szájnak ingere, mint például a powerupok, de ezek – egy kivétellel – nagy hasonlóságot mutatnak a Quake 2-ben lévővel (az egy kivétel egy olyan pajzs, ami megcseréli a sebződéseket az ellenféllel – vagyis mindenki akkorát sebződik, amekkorát üt a másikon). Ami igazi újítás, hogy végre mi magunk állíthatjuk majd össze a HUD-unkat, vagyis hogy az egyes kijelzők hol legyenek a képernyőn.

Pelace

kívül olyan csecsebecsékkel lehetünk gazdagabbak, mint egy plazma-számszerij, egy lángszóró, egy tömegpusztító rakétavető (egyszerre legalább hat darabot hajít ki magából) stb.

Érdekes módon sok újítás meglepő hasonlóságot mutat más játékokban fölmerült elemekkel.

Ilyen például a zseblámpa, amit már láttunk a Half-Life-ban, a kutyaszerű lények az Abe's Odyssey-ből stb. Jó ötletet lopni ugyan nem szégyen, de kicsit déja-vu érzésem volt tőlük.

Persze kapunk még egy csomó többjátékos pályát is. Ráadásul a multiplayerben nem csak gyalog püfölköztünk egymást, hanem lehetőség van jó kis motorversenyeket rendezni, ugyanis egyes pályákon azt is a fenekünk alá adják. Persze nem kell szimulátor szintű megoldásra számítani, de egy kis felüdülésnek pont jó a nagy összecsapások között. A kiegészítő automatikusan föltelepíti az 1.03-as patch-et, aminek segítségével a játék már támogatni fogja a fontosabb 3D-hangkártyaszabványokat (A3D, EAX) és az AMD procik 3Dnow! utasításkészletet.

Összességében a küldetéslemez azt nyújtotta, amit elvártam tőle: egy szuper hangulatú játék ugyanolyan jó folytatása. Sajnos a sok hosszú töltögetés most is megkeseríti az életünket, de ez még az elviselhetőség határán belül mozog. Mindenki bátran vegye meg, akinek megvan az eredeti Sin, az ugyanis kell hozzá.

CPU/RAM: P166, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

UGYANOLYAN JÓ, MINT AZ EREDETI.
AKI AZT SZERETTE, EZÉRT IS ODA LESZ.

RITUAL/ACTIVISION
MODERN MEDIA SERVICE

5

WAGES OF SIN

AKCIÓ LEÍRÁS

27



Heroes of Might and Magic III

LEGYÜNK HŐSÖK HARMADSZOR

Júpi és Pelace

Már csak néhány nap, és a boltokban lesz a Heroes of Might & Magic harmadik része. A lényeg maradt változatlan, de sokat javult a grafika és a játszhatóság. Nálunk még csak a béta volt, de már ebből is látszott a lényeg.

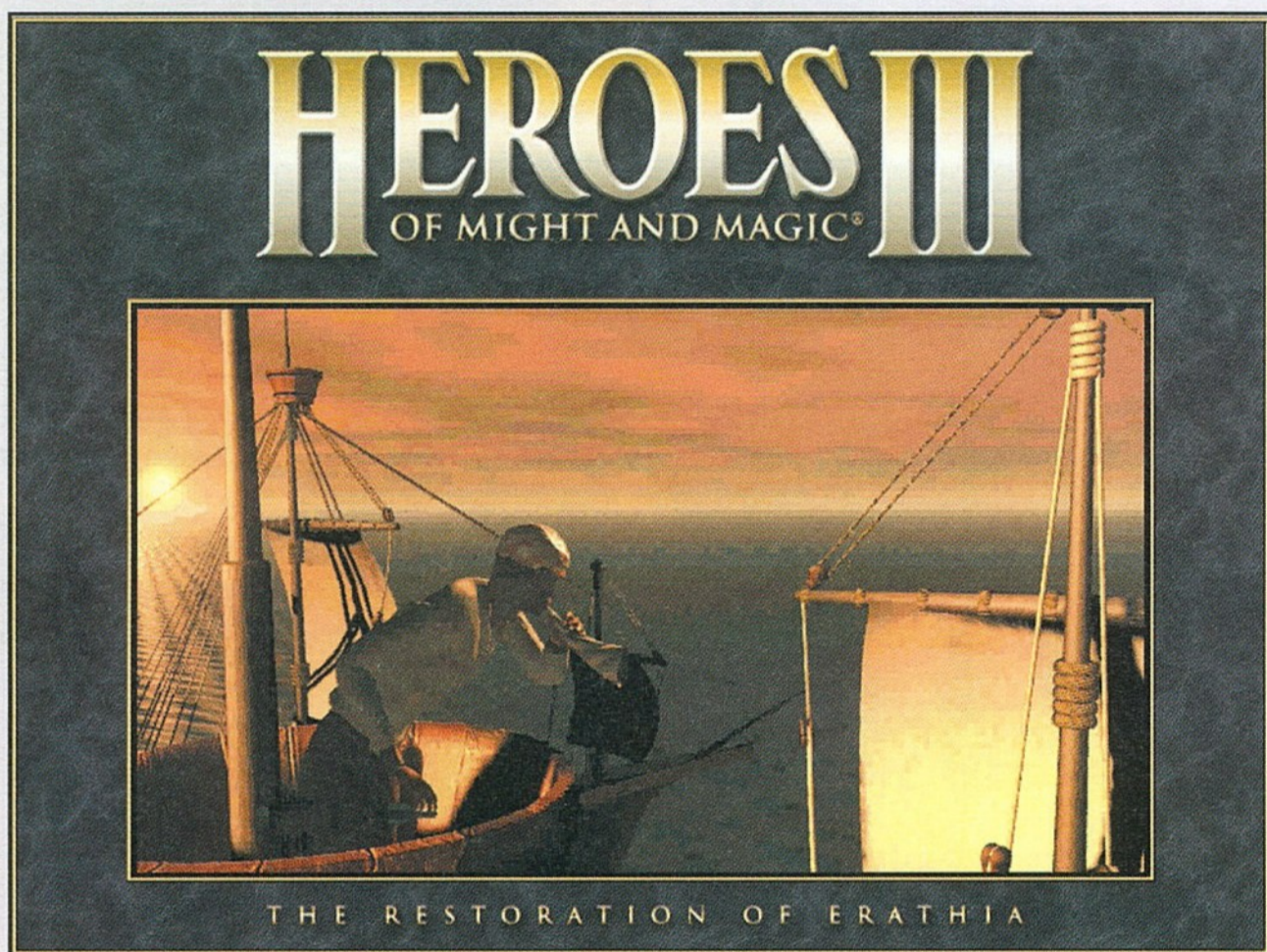
Az emlékeimben a Heroes 2 úgy élt, mint a grafikai tökéletesség. A napokban láttam azonban valakit játszani vele, és teljesen ledöbbsentem, hogy ez a kis felbontású, 256 színű grafika hogy tetszhetett valaha is. Aztán megjött a harmadik rész és megnyugodott a

szélek, olvassanak tovább nyugodtan, mert szeretnék egy kis kedvet csinálni a játékhoz.

Képzeltetek el egy világot, ami kicsit hasonlít az AD&D-re; és lassan már legalább olyan híres. Kétfejű farkasok, csontvázak, dzsinnek, sárkányok és számtalan, de tényleg számtalan élő-

ségek, hanem a lovag tulajdonságaitól is nagyban függ a végkimenetel. Ugyanis, mint tudjuk, hadvezér és hadvezér között is nagy lehet a különbség. Személyes támadó és védekező képességük növeli a csapatokét, de ami a leglényesebb: varázslataikkal sok esetben eldönthetik a harcot. Trükkjeikkel egész csapatokat tüntethetnek el a föld színéről, saját egységeiknek természetfeletti erőt vagy védelmet adhatnak. És ez még csak a kezdet...

Minden csatáért tapasztalati pontokat kapunk, melyek segítségével hősünk egyre magasabb szintűvé válik, ami jócskán javít a csatabeli hatékonyságán. XP-t nem csak győzelemért, de a pályákon található különböző pontokon is kapunk. Ilyenek például a ládák, amelyekből vagy pénzt, vagy tapasztalati pontot gyűjthetünk. De ezen kívül még sok minden le lehet fel odakinn, amit most badarság lenne leírni, fedezzétek fel inkább magatok, mi mire való. Még egy kicsit maradv a hőseink tulajdonságainál, még egy jó tanács: érdemes minden új képesség megtanulását jól megfontolni, mert nagyon gyorsan betelik az a tíz hely, és ha sok, számunkra haszontalan dolgot tanultattunk meg velük, akkor azt elfelejtetni már nem lehet, így újakat sem tudunk a fejükbe verni. Minden tudományt felfejleszhetünk előbb advanced, majd expert szintre, ami különböző hatékonyságbeli előnyökkel jár. Például, többet tudunk lépni a terepen egy körben, vagy magasabb szintű varázslatot tudunk megtanulni, vagy akár olyan tudás is van, hogy a pályákon az ellenséges csapatok csatlakozni akarnak hozzánk. Persze csak egy párat soroltam és eléggé leegyszerűsítve, de ezen a területen is sok lehetőség van. Ezért szeretem egyébként ezt



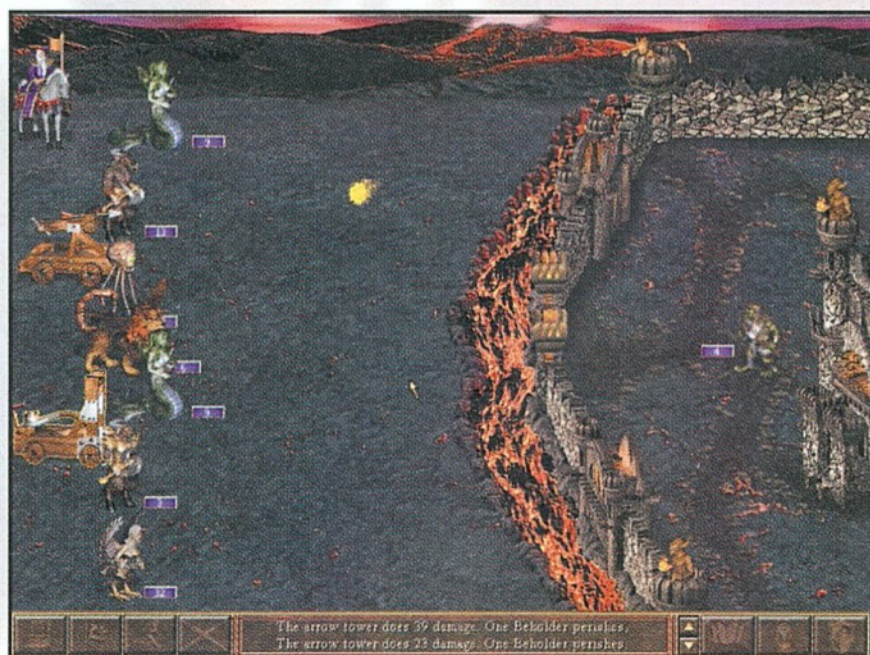
lelkem. Ez már tényleg megüti azt a színvonalat, amit egy mai játéknak muszáj.

Az első benyomás az volt, ami a második rész tesztelésekor is elkapott, vagyis, hogy a grafikán kívül már megint nem változott semmi, csak új köntösbe öltözött a régi kedvenc. De aztán minél többet töltöttem el a gép előtt, annál inkább meg szűnt a keserű szájízem. Azért még mindig tudnak újat mutatni a 3DO-s fiúk, bár tény, hogy elég nehéz lenne letagadni az előző részekkel való rokonságot. Szerintem ez nem is cél. A játék alapjait érintetlenül hagyták, de sok apróságot kezelhetőbbé tettek és sok új ötletet raktak bele.

Ilyen bevezető után, akik ismerik az első részeket, azok lerakhatják az újságot, mert sokkal élvezetesebb saját maguknak megtalálni az újdonságokat, különben elvesz a felfedezés öröme. Azoknak, akiknek fogalmuk sincs, hogy miről be-

lény nyüzsgése színesíti a játékot. Ebben a világban bolyonganak a hadvezérek szolgálatában álló hősök kisebb-nagyobb csapatokkal. Az ő dolguk megtisztítani az erdőket és mezőket a szörnyektől, földet és várakat szerezni uruknak, és azt természetesen meg is védeni az ellenséges lovagoktól. Te leszel az egyik hadvezér, akinek dolga irányítani a hősöket, menedzselni a várakat és az egész gazdaságot.

A hősök nem magányos harcosok, sőt egyedül útra sem kelnek. Ők is parancsnokok, és saját kis seregüket küldik harcra, velük vándorolnak hegyen-völgyön keresztül. Ám a csatákban nem csak az egy-



a játékot, mert iszonyatosan színes a világa, de mégsem válik túl bonyolulttá.

Mikor föl vesszük szegény lovagot, hogy miértünk küzdhessen, meglehetősen esetlen szegény, és kísérő csapatai még a tavaszi szellőtől sem képesek megvédeni, olyan gyengék. Ezen segíteni a meghódított várakban lehet. Ezekből is számtalan típust beleraktak a játékba, és mindegyikben más épületeket lehet felhúzni. Ez utóbbiak nagy része szörnyek toborzására való, de még sok más funkciójú házat is építhetünk. Az egyik védelmet biztosít ostrom esetén, a másik napi beveteleinket gyarapítja stb. Hogy tovább bonyolítsuk a dolgot, a legtöbbet tovább is lehet fejleszteni, nehogy már túl korán készen legyünk a város fejlesztésével. Ebből a szempontból is sokkal nagyobb lett a játék az előző részekhez képest. Ám nem vehetjük meg rögtön a legizmosabb szörny lakhelyét, hanem az épületek között szigorú hierarchikus sorrend van. Nem kell megijedni, azért elég sok lehetőségünk van az önálló sodásra, nincs teljesen megkötve a kezünk. Mindenkinek magának kell kitapasztalni, hogy mi a saját játéktípusának megfelelő sorrend. Én az elején két lényeges szempontot tartottam szem előtt: az első, hogy legyen elég pénz, tehát a városközpont fejlesztését nem szabad elhanyagolni; a másik, hogy minél hamarabb legyenek meg a csapatok lakhelyei, hogy még akkor is nőjön a számuk, ha éppen nem tudjuk felvenni őket. Vagyis ha választani kellett, hogy valamit fejlesszek vagy építsek-e egy új toborzó helyet, akkor általában az utóbbit választottam, mert így számra több egységem lett, fejleszteni meg később is ráérünk (ez esetben az összes fel-

nem vett egység is továbbfejlődik, ráadásul ingyen). A populációk minden hét első napján nőnek, ezért az előző hét utolsó napjaiban már nem érdemes minden pénzünket elkölteni, mert akkor nem lesz miből sereget toborozni. Minden városban van egy katonai épület, amire kattintva láthatjuk, hogy milyen egységeket tud kiképezni a város, és ezekből éppen mennyi van „raktáron”. Itt össze lehet hasonlítani, hogy melyik az erősebb, a gyorsabb és további információt kapunk egyedi tulajdonságaikról is.



Az építkezésekhez persze óriási mennyiségű nyersanyagra lesz szükségünk. Az aranyat nem számítva összesen 6 típussal találkozhatunk a játékban. Beszerzésük a játék legelején még egyszerűbb, mert kis halmokban óriási mennyiség áll a földön. Csak oda kell lovagolni egy hősünkkel, felvenni őket, és máris bekerülnek a raktárainkba, ahonnan fel is lehet őket használni az építkezésekhez. Ezek azonban nem termelődnek újra, ezért egy idő után kénytelenek leszünk a bányákhoz fordulni, melyek naponta egy kisebb mennyiséggel látnak el minket. De nagy hátrányuk, hogy meg is kell védeni őket, mert az ellen-

ség könnyen lecsaphatja a kezünkről. Egy aranybánya elvesztése, például, pénzszegény időben elég komoly veszteség. Nyersanyagszerzésre van még egy lehetőségünk. A pályán lévő független épületek (például malmok) hetenként egyszer adót fizetnek annak a hősnek, aki először tér be hozzájuk. Sajnos azt nem tudjuk szabályozni, hogy mit adjanak, de ha van „felesleges” hősünk, akkor azt rá lehet állítani arra, hogy a területünkön lévő ilyen helyeket járja körbe, ebből is szép kis vagyont lehet összeszedni. Egy hős keze alatt hét típusú csapat lehet, de szerencsére létszám-megszorítás nincsen, vagyis egy csoportba akárhány egyforma szörnyet pakolhatunk. Ha már be van töltve az összes hely, és mégis elfogadjuk valamilyen kóbor csapat testnek a csatlakozási szándékát, akkor valakitől meg kell válnunk. Ha már összeállítottuk a megfelelő kis hadsereget, akkor el is indulhatunk csatázni, hisz végül is az a cél, hogy meggyőzzük a pályán lévő ellenséget a magasabbrendűségünkről. Tegyük fel, hogy megtámadunk valakit, mondjuk egy ellenséges lovagot vagy várat. A csatátér két oldalán feláll a két sereg. Általában az kezd, aki támadott, hacsak nincs valamelyik hősnek olyan speciális harci vagy egyéb tudása, ami lehetővé teszi számára, hogy taktikailag átrendezze a sorait. Támadás előtt érdemes megnézni, hogy mivel állunk szemben és abból mennyivel. Ezt könnyen megtehetjük, hiszen a harc nem való idejű, hanem körökre osztott. Ha nem ismerjük az ellenséget, akkor rákattintva az egységre megtudhatunk némi információt róla (de létezik olyan varázslat, ami félrevezeti az ellenséget az ilyen infók terén). Érdemes majdnem mindig várakozni, amit csak körönként egyszer lehet, ha épp mi támadunk és van elég mana pontunk. Persze, ha e nélkül is veszteség nélkül oldhatjuk meg a dolgot, vagy mondjuk tartalékolunk a következő csatára, akkor kihagyható. A manapont-

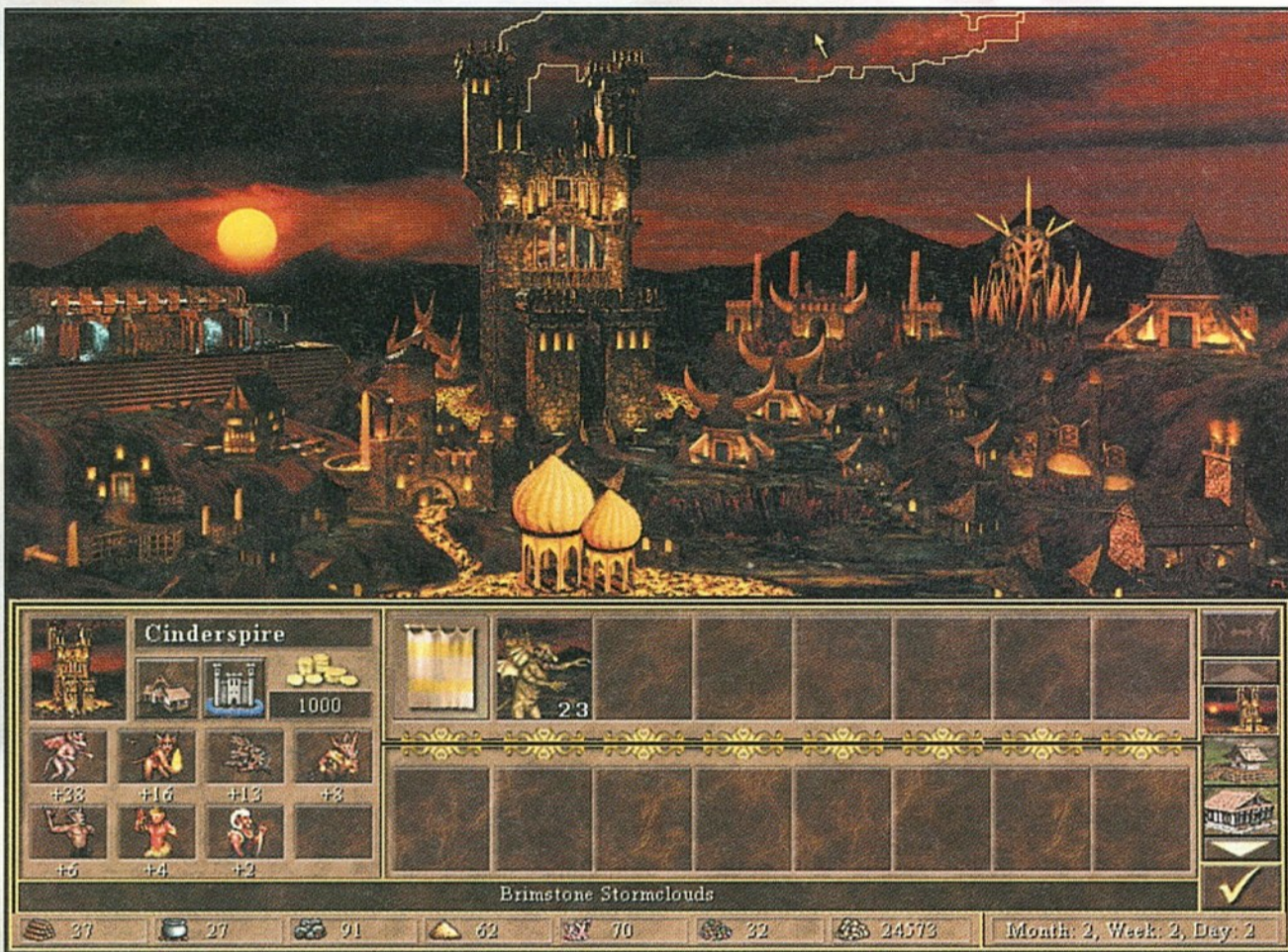


ség könnyen lecsaphatja a kezünkről. Egy aranybánya elvesztése, például, pénzszegény időben elég komoly veszteség. Nyersanyagszerzésre van még egy lehetőségünk. A pályán lévő független épületek (például malmok) hetenként egyszer adót fizetnek annak a hősnek, aki először tér be hozzájuk. Sajnos azt nem tudjuk szabályozni, hogy mit adjanak, de ha van „felesleges” hősünk, akkor azt rá lehet állítani arra, hogy a területünkön lévő ilyen helyeket járja körbe, ebből is szép kis vagyont lehet összeszedni.

Egy hős keze alatt hét típusú csapat lehet, de szerencsére létszám-megszorítás nincsen, vagyis egy csoportba akárhány egyforma szörnyet pakolhatunk. Ha már be van töltve az összes hely, és mégis elfogadjuk valamilyen kóbor csapat testnek a csatlakozási szándékát, akkor valakitől meg kell válnunk.

Ha már összeállítottuk a megfelelő kis hadsereget, akkor el is indulhatunk csatázni, hisz végül is az a cél, hogy meggyőzzük a pályán lévő ellenséget a magasabbrendűségünkről.

Tegyük fel, hogy megtámadunk valakit, mondjuk egy ellenséges lovagot vagy várat. A csatátér két oldalán feláll a két sereg. Általában az kezd, aki támadott, hacsak nincs valamelyik hősnek olyan speciális harci vagy egyéb tudása, ami lehetővé teszi számára, hogy taktikailag átrendezze a sorait. Támadás előtt érdemes megnézni, hogy mivel állunk szemben és abból mennyivel. Ezt könnyen megtehetjük, hiszen a harc nem való idejű, hanem körökre osztott. Ha nem ismerjük az ellenséget, akkor rákattintva az egységre megtudhatunk némi információt róla (de létezik olyan varázslat, ami félrevezeti az ellenséget az ilyen infók terén). Érdemes majdnem mindig várakozni, amit csak körönként egyszer lehet, ha épp mi támadunk és van elég mana pontunk. Persze, ha e nélkül is veszteség nélkül oldhatjuk meg a dolgot, vagy mondjuk tartalékolunk a következő csatára, akkor kihagyható. A manapont-



jaink egyébként csatán kívül töltődnek, de eszméletlenül lassan. Ám vannak helyek a térképen, melynek meglátogatásakor maximumra, vagy ideiglenesen ennek duplájára is feltöltődik.

Ha várat ostromlunk, akkor segítségként kapunk egy katapultot. Ha hősünk megfelelően képzett használatában, akkor talán ér is valamit, mert egyébként össze-vissza lő, csak a falat nem tudja lebontani. De ez nem olyan nagy probléma, mint amilyennek tűnik, mert repülő és távolsági fegyverekkel operáló egységeink segítségével nyugodtan bevehetjük a várat. Csapatösszeállításnál érdemes arra figyelni, hogy ilyen egységekben se szenvedjünk hiányt, mert különben nyugodtan lenyilaznak minket a védők, míg csapataink bambán állnak a falak tövében. Az is fontos, hogy két vagy több különböző város katonáit nem érdemes egy hős vezetése alatt keverni, mert csata közben rossz lesz az egységek morálja, és emiatt esetleg egy körben nem lesznek hajlandóak lépni (ugyanilyen hatással vannak az élőhalottak a többiekre).

A csatát fel is lehet adni, de akkor elvesznek a csapataink és felfejlesztett hősünk is. Még egy lehetőség, hogy vesztegetés fejében, megint csak kemény valutáért a kegyes ellenfél talán elengedi a hősünket. Ilyenkor csapatostul újra fel lehet venni valamelyik városunkban.

Ha legyőztünk valakit, akkor kapunk rengeteg XP-t és megszerezhetjük az ellenfél varázstárgyait, amiket eddigi barangolása alatt összegyűjtött. Ezeket a hősünkre aggatva jelentős mértékben javulnak a tulajdonságai. A küldetések elején ezek elszórva hevernek a pálya különböző pontjain, általában egy csapat szörny védőőrizete alatt, akikkel meg kell harcolni érte, de általában megéri.

Na mi van még? Tudom, fogjam be szám és áruljam el az újdonságokat. Hát jó. A legnagyobb változás, ami így hirtelen eszembe jut, hogy két-szintesek lettek a világok. Vagyis az eddig megszokott felszínhez csatlakozott az alvilág, a maga váraival és szörnyeivel. Nem olyan szép és színes, mint a napfényes föld, de részletességben ott sincs hiány. A hősöket végre tovább lehet vinni egyik pályáról a másikra. De sajnos a két pálya között

meglehetősen feledékenyek lettek, mert elhagyják az összes varázstárgyukat és a kinkeserveken összegyűjtött seregük is elvész. De szerencsére a varázslataik és tulajdonságaik megmaradnak. Ám ennek az átvitelnek az lett az ára, hogy az egyes küldetésekben maximálva van a hősök szintjeinek száma, nehogy túl bika hősökkel fussunk neki a következőnek, semmi esélyt sem hagyva a gépi ellenfélnek. Nem igazán emlékszem, hogy volt-e ilyesmi, pedig rendesen nyomultam az előző részekkel is, de most a városokban vehetünk kiegészítőket a seregeinknek, mint például egy gyógyító sátor, melynek segítségével körönként gyógyíthatjuk sérült egységeinket.

És még ott vannak a kisebb újítások, mint például a jóval több szörny- és vártípus, a számtalan tárgy, amik jóval változatosabbá teszik a programot elődeihez képest. Ráadásul a hadjáratok is úgy vannak megtervezve, hogy az első alatt nem ismerjük ám meg mindent, így a későbbiekre is marad újdonság. Olyan lehetőségünk is van, hogy bizonyos épületek segítségével nyersanyagokat adhatunk át más játékosoknak, amire szintén nem emlékszem az előző részekből.

Szóval a legmesszebb menőig elégedett vagyok a játékkal. Sokan a szemére vethetik, hogy nagyon



emlékeztet az előzményeire, de könyörgöm: miért kéne változtatni valamin, ha az millióknak nyerte el a tetszését, és nem vált idejémműlttá? A megfelelő részeket, mint a grafika és az összetettség a kor elvárásaihoz igazították, de a lényeg – szerencsére – maradt változatlanul. Ha valami kérdés merülne fel, akkor ragadjatok csak tollat vagy billentyűzetet bátran, igyekszünk rá megfelelő választ nyújtani.



CPU/RAM: P133, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98, NT 4.0
X-TRA: N/A

HARMADIK RÓKABŐR UGYANARRA A TÉMÁRA, DE ELÉG SOK ÚJÍTÁSSAL

3DO

5

HEROES OF M&M 3

A legnagyobb játék CD kínálat az országban és ezt mind

ki is próbálhatod.

Használt CD
adás-vétel
Megunt CD
játékaidat
hozd be,
megveszük!
Itt a legjobb
játékokat
a legolcsóbban
találd meg.
Vedd meg
kedvenceidet
eredetiben
és olcsón.

A legújabb CD-k azonnal
a megjelenés
pillanatában
kaphatók.



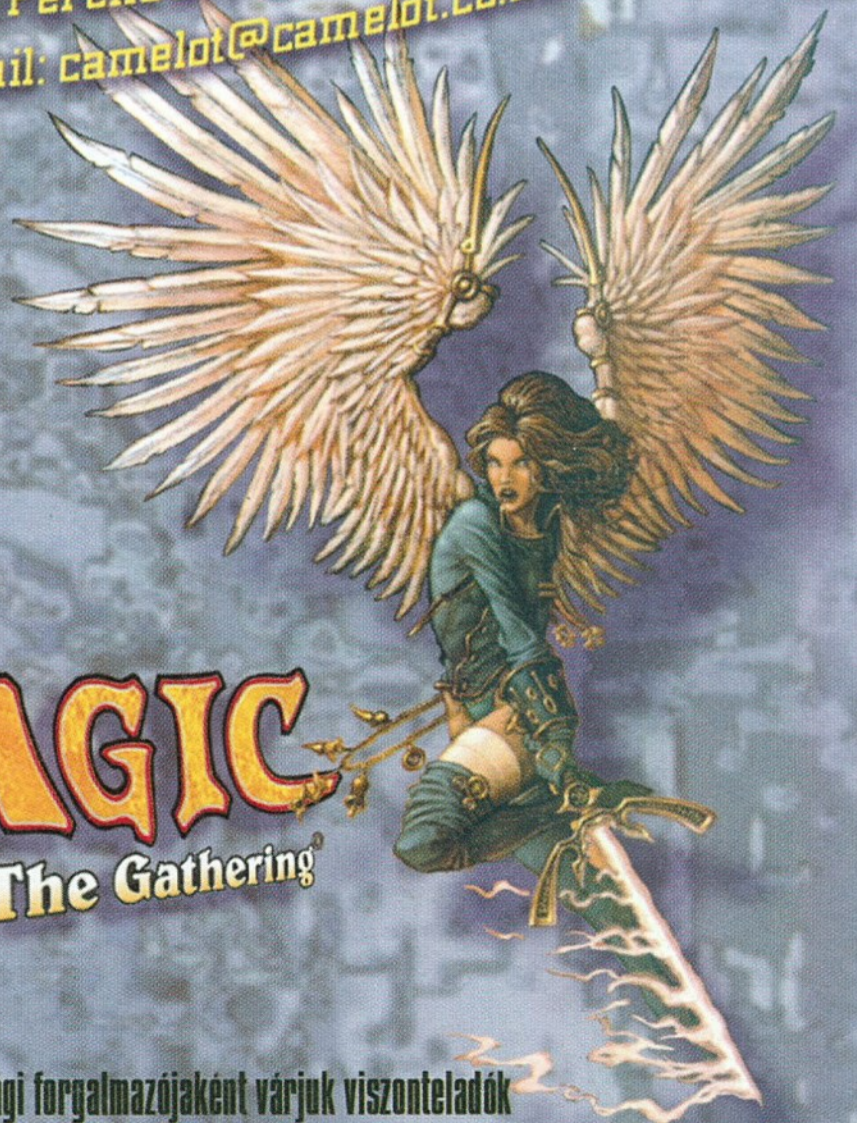
Stratégiai játék szaküzlet Budapest 1094 Ferenc krt. 27. Telefon: 216-7053
Honlap: www.camelot.co.hu, e-mail: camelot@camelot.co.hu

A világ legnépszerűbb stratégiai kártyajátéka, ahol minden játékos egy-egy varázsló és minden egyes lap egy-egy varázslat. A számtalan létező varázslat kombinációja utolérhetetlen lehetőséget kínál a saját mágiád kidolgozására. Ismerd meg te is a Magic the Gathering mesés világát.



MAGIC

The Gathering



A Wizards
OF THE COAST

magyarországi forgalmazóként várjuk viszonteladók jelentkezését a stratégiai kártyajátékok teljes választékával.



Luftwaffe Commander

HOROGKERESZT, VAGY AMIT AKARTOK

Arnie

Az SSI legújabb repülőgép-szimulátorában, a Második Világháború nagyobb légi ütközeteiben vehetünk részt. Kiváló grafika, remek hangulat jellemzi, de elsősorban a korabeli göbzik teszik teljesen egyedivé.

Nagyjából 50,000 négyzetmérföld terület és összesen 50 előre definiált küldetés vár rátok! Luftwaffe pilótaként, a Spanyolországban harcoló „Condor légió”-ból a háború kezdetével nem Lengyelországba települtek, hanem némi pihenő után már csak a francia légi harcokba csöppenhettek. Ezután az Angliai csata, majd az eddig szimulátorokból méltatlanul nélkülözött orosz hadszíntér egén húzhatjátok kondenzcsíkjaikat. Ha mindezt átvészeltétek és nem untatók meg, akkor jön a végjáték: Németország. A helyszínenkénti tíz küldetés lehet bombázókíséret, légi elfogás, bombázás földi és vízi célok elleni is. A probléma csak az, hogy meglehetősen unalmas például, egy 250 km/h maximális sebességű repülőgéppel 2-300 km-ereket utazni, hogy aztán egy perc alatt ólommal tömködjék meg az ember hátsóját. Hiába az időgyorsítás.

A repülés élményét elősegítendő aerodinamikai modellt mindenki kedvére konfigurálhatja. Két előre definiált beállítás van, az egyik az IRON CROSS, ahol minden funkció a legkönnyebb alapértéken szerepel, és ezt lehet egyénileg módosítani, a másik a KNIGHTS CROSS, amely nem módosítható és nevéből adódóan is a legnehezebb. Ha ezt választjátok, akkor a tér-

képen nem látszik majd gépetek helyzete. Tény, hogy a PC repülést kedvelő nagyérdemű minden korosztálya megtalálhatja a számára megfelelő repülési jellemzőket. Joystick nélkül a levegőben bukácsolni mazochizmus!



A repülőgép iránytartásának megőrzése érdekében használhatjátok az autópilotát.

A címből azt gondoltam, biztos mindenféle, jó kis német repcsit kipróbálhatok. A kéztördelő, de sima telepítés után kiderült, tévedtem. A tizenegy

repülhető típusból mindössze hét német és ebből is négy a Bf 109-es különféle változatai. Na jó, nem hisztizek, csak azt hittem, jól elcsépelhetem a csúnya Spitfireket, a frankó Fw-190-nel. Mindegy, jó lesz a Me-262 is! Némileg kárpótolt a több mint ötven, kitűnően kidolgozott, (eredeti festés, jellegzetes jelzések és repülési karakterisztikák) a programban szereplő repülőgéptípus.

A gépek sérülésmodellje remek. Elképzélhető, hogy a motor leáll, füstcsíkot húz, tüzet lövell, akadozik és még sokan mások... Történt egyszer, kényszerleszállás után orra bukott a 109-esem, és úgy csúszott tova. De a motor járt, és 10 km/h masszív sebességgel haladtam hegyenvölgyön át, álló légcsavarral. Miután levettem a gázt, megállt a masina, továbbra is a földre fúródva.

A hatalmas körbepülhető területhez képest a grafika

elég aprólékosan kidolgozott. Aranyos a pajta előtt álló kis traktor, és gusztusos fekete füstpöttyöket köpködnek a fedélzeti fegyverek is. Bár láttam már frankonban hatalmas piramist, de kicsire nem adunk. A számos pixel- és vektorhiba ellenére elég kifinomult a gépek megjelenítése, csak apróbb, vitaindító hibák fedezhetők fel a repülhető típusok külalakján. A belső nézeteket ne firtassuk, jobb, ha inkább az eget kémleltek. Egyébként minden műszerfal angol feliratú, és hasonló műszerekkel ellátott. Természetesen a mértékegységek különböznek.

Egyedül játszva két lehetőség adódik: a hadjárat keretében egyesével haladtok a küldetéseken (Single Mission), vagy egyedi feladatokat kreáltok (Custom Combat). Utóbbiban beállítjátok a saját gépetek típusát, kísérőiteket, a repülési modellt, az ellenség típusát, számát, tudását, a csata magasságát, és máris mehetek lőporszagot szívni. Természetesen az értékelés és a kitüntetések csak a hadjáratban érvényesek.

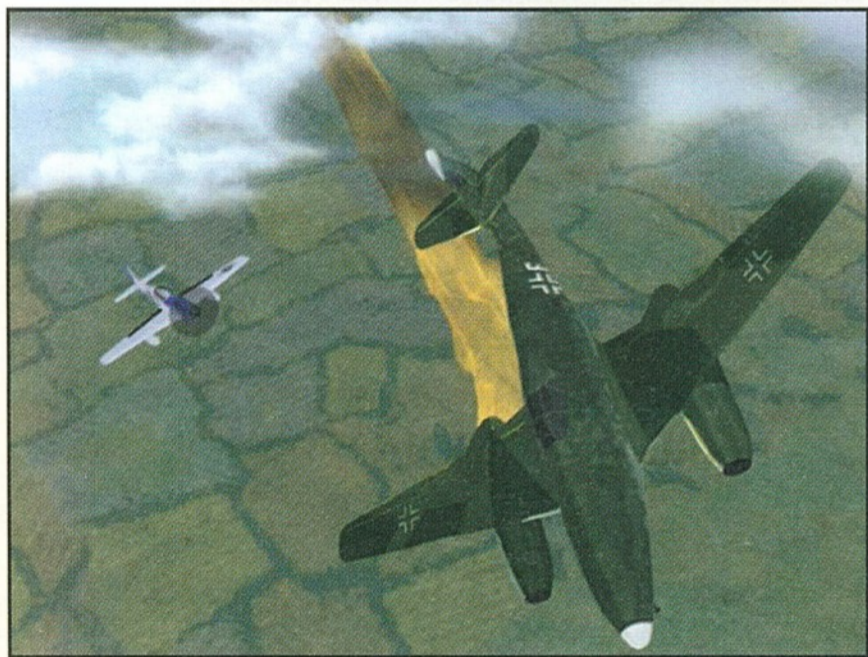
A repülés előtt, az eligazításnál mondják el a repülő formáció típusát is. A programban szereplő típusok korábban különösen fontos volt a kommunikáció, egymás fedezése és az égbolt kémlelése. Így a németek olyan formációkat fejlesztettek ki, amelyek biztosították a szoros, szin-



te szétrázhatatlan köteléket és teljes égbolt lefedését a kísérők által. Értelemszerűen, ha volt magasságuk, próbáltak a napból támadni. Mindig maradtak a kötelékben, a magányos gép rendkívül sebezhető, ráadásul, legalább 3-6 ellenséges gép szokott egyszerre támadni. Külön billentyű is található a kötelék automatikus tartására.

Hihetetlen németes angolsággal vagy angolos németiséggel beszél a program. Kellemes hallgatni, de megérteni! Mindössze két zenével találkoztam, annak is 30 másodperc darabja, amelyet folyamatosan ismételt. Rendkívül idegesítő. Akinek nem tetszik, menjen repülni! A hangeffektusok kitűnőek. A gépembe becsapódó lövedékek kifejezetten félelmetes hangot adtak. A behúzott helyzetben rögzülő futómű halk koppanással jelzi megérkezését. Különböző gépek, különböző motorhanggal rendelkeznek. Nekem, speciel a Me-262-es dinamikus, zúgó hajtóműhangja tetszett legjobban, de a gépágyuk hangja se kutya!

Célmeghatározásra minden gépben azonos műszer, a GCI (Ground Controll Intercept) található, természetesen géptől függő mértékegységekkel. A GCI egy iránytűvel és helymeghatározóval integrált eszköz, amelynek tetején a felderített repülőgép típusa, alatta távolsága, az alatt pedig magassága olvasható le. Valójában egy légi cél körülbelül 20 km-ről látható. A program a „befogott” célt kis zöld négyzettel jelöli, amely megszűnik,



ha a két gép 400 méternél közelebb kerül egymáshoz. Pedáns megoldás. Tulajdonképp nem kell sokfelé figyelni, csak a magasság, sebesség, üzemanyag és lőszermérőre, plusz a GCI-re!

1936 júliusában tört ki a Spanyol polgárháború Francisco Franco tábornokkal az armada élén. A szembenálló felek alapjában a jobboldali felkelők (nacionalisták) és a baloldaliak (királtságpartiak) voltak. A nacionalistákat az antikommunista Német és Olasz kormány támogatta és szerelte fel. Az utóbbi csapatokat, repülőgépeket, pilótákat és harckocsikat küldött, míg a németek kitűnő alkalmat láttak az új Luftwaffe háborús kö-

rülmények közötti tesztelésére. A királtságpartiaknak Franciaország és Oroszország írt segítésére fegyverrel, harckocsikkal és repülőgépekkel. Ez az az idő, amikor végképp megoszlik a két-ill. egyfedeles repülőgép-partiak tábora. Jellemző repülőgépei a Heinkel He-51, Ju-52, Bf-109D-2, I-15, I-16, I-153. Hozzá kell tennem, hogy itt a Spanyol hadszíntér felett dolgozta ki Werner Mölders a Luftwaffe híres légi taktikáját és formációit.

1940. május 10. Hitler megtámadta Franciaországot. A Luftwaffe feladata a Belga és Francia repülőgépek elpusztítása, lehetőleg még a földön. Eztán a Francia katonai repülés legszörnyűbb hat hete következett. A küldetés teljesítve, így szabad az út a páncélos-hadosztályok számára. Végeredményképp, rengeteg katona fogságba esett Dunkirk partjainál. A menekülés közben kezdtek légi fedezetet nyújtani a Spitfirek a csatorna felett. Az időszak jellegzetes típusai a játékban: Bf 109E-1, Hawker Hurricane, Morane-Soulner M.S. 406, Dewoitine 520.

Az angliai csata 1940 júliusában vált egyre hevesebbé. Először csak a szállítóhajókat támadta a Luftwaffe, majd a felderítésben lényeges, 1939-től kiépítésre került angol radarállásokat. Ezeket kiktatni nem sikerült, úgy hogy ezután sem végezhetek meglepetésszerű küldetéseket a német repülők. Az angol felderítés példamutatóan működött. Talán itt is keresendő a németek későbbi bukásának egyik oka. További

megsemmisítendő objektumok voltak a repülőgépgyárak, repülőterek, parancsnoki központok, kikötők. A csata fő masinái: Spitfire Mk I, Hurricane, Me-110, Ju-87, Ju-88, Do-17.

Manapság már tudjuk, hogy nem kellett volna megnyitni az orosz frontot, legalábbis nem 1941 közepén (lásd Close Combat III pár oldallal odébb). A tánc az orosz repülőterek támadásával kezdődött. Mindössze 32 saját gép elvesztése mellett, 1800 ellenséges gép elpusztítása sikerült. A kezdeti sikerek következtében a németek szövetségesei is egyre több támogatást nyújtottak. Viszont, az oroszok megsokszorozták repülőgép-



gyártásukat, ráadásul amerikai gépeket is kaptak. A harc különlegessége a hidegben és a rettentő nagy távolságokban rejlett. A légi manőverek általában 3,000 méter alatt folytak. 1943 júliusában az orosz haderő ellentámadásba fogott a német ellátási vonalak elvágására. A terület jellemző repülőgépei a programban: Bf 109F-1, P-39Q, I-15, I-16, I-17, Il-2, MIG-3, La-5/7.

A nyugati fronton, 1943 végén az USAAF és a RAF stratégiai, légi bombázó küldetéseket tervezett német hadiüzemek ellen. A rendkívül pontatlan éjszakai bombázásokat próbálták pótolni precíziós nappali bevetésekkel, gigantikus vadászkísérettel az amerikaiak. 1944 májusától már a német üzemanyag-előállító üzemeket támadták, tehát a védekezés egyre kilátástalanabb és hiábavalóbb volt. 1945 májusában a Vörös Hadsereg már Berlinben volt. A következő típusokkal találkozhattok a Német küldetéseiben: Bf 109G-1, Me 262, Fw-190, P-51D, Mosquito, Lancaster, B-17, B-24, P-38, P-47 és még sokan mások...

Összességében, innen is egy kicsit, onnan is egy kicsit, de végigjátszva a játékot, megérthetitek azt a félelmetes technikai és felszereltségbeli fejlődést, amely a második világháborút jellemezte. A manapság használatos katonai eljárások és a technikai vívmányok alapelveit már akkor kitalálták, beleértve a rakétahajtóművet, atombombát, sugárhajtóművet, radart és még rengeteg mindent. A világ újrafelosztása után az addig a németek kezében központosuló tudást a föld minden részére szétszór-

ták, attól függően, hogy ki megnyit tudott megkaparintani... Aki szereti ezt a kort és stílust, ne hagyja ki a Luftwaffe Commander!

CPU/RAM: P166, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

A KOMPLETT MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ
REPÜLŐ-SZIMULÁTORBAN ELMESÉLVE

EAGLE INTERACTIV/SSI

4

PC X

LUFTWAFFE COMMANDER

SZIMULÁTOR

LEÍRÁS

33



F-16 Agressor

DERÜLT ÉGBŐL... SÓLYOMCSAPÁS

Arnie

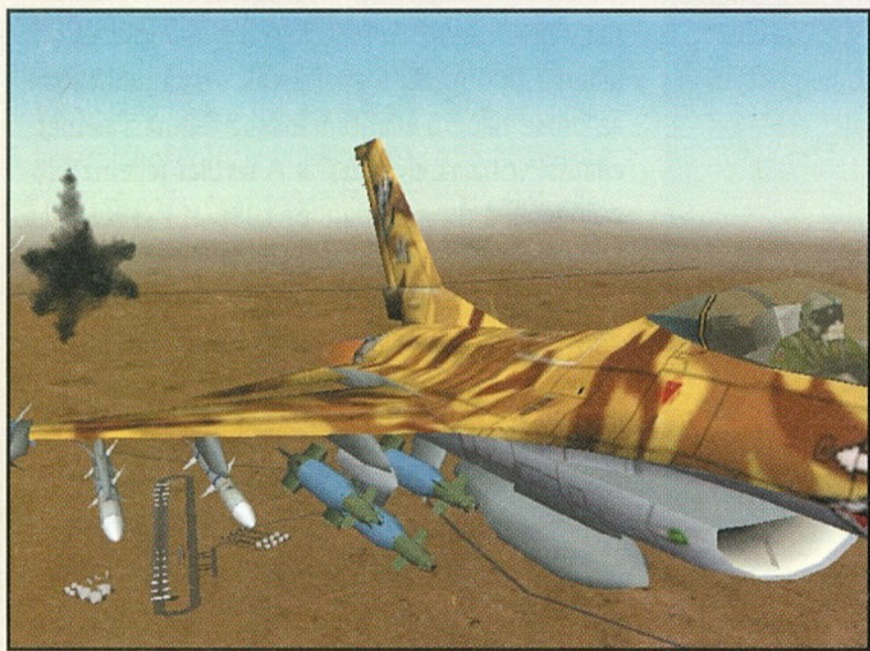
Tavaly ősszel azt hittük, az utolsókat rúgja a Virgin. Azóta sem érkezett felőlük egy fikarcnyi hír sem. Annál meglepőbb tehát, hogy hirtelen több játékkal is előrukkoltak. Az Agressor azonban csak egy a sok szimulátor között, amely az F-16-os gépeket dolgozza fel.

módban a jelenleg létező összes fő kapcsolódási lehetőség megtalálható a sorostól az Internetesig. Játshattunk deathmatch és kooperatív repüléseket egyaránt.

Valahol, a nagy Atlanti óceánon... Az időpont 1999. június 15. reggel 5 óra. Egy magányos F-16-os szállt fel a USS Kitty Hawk repülőgép-hordozóról. A tervezett küldetés célja... ???!!!!????!!! *** @@@ ### %%% ÁÁÁ! F-16-os, repülőgép-hordozóról!

líthatjuk be a kívánt helyszínt, fegyverzetet, ellenség számát stb. Pár küldetésnél elképzelhető, hogy több fegyverre van szükség, mint amennyit az F-16C elbír. Ilyenkor vagy a wingmanekkel kell közösen megoldani a feladatot, vagy vissza kell térni a bázisra, és „tankolni”. Érdekes ötlet, hogy a teljesített küldetések után pénz jár, amiből fel lehet tápolni a gépet.

A táj és a sebességérzet kidolgozása kitűnő lett. Az F-16 külső nézete olyan, hogy láthatjuk a HUD-on villódzó, kis zöld fényeket, de a pilóta oxigénmaszkját is! Utánégetőre kapcsolva, a gáz-sugár-fokozó nyitása szép látvány! Találkozhatunk olajfúrótornyokkal, kis falvakkal, nagyobb városokkal, sivatagokkal, mély kanyonokkal, de havas hegycsúcsokkal is. Azonban a program legerősebb tulajdonsága a valódi, Falconhoz hasonló repülési paraméterek kidolgozása. Az F-16C block 50-52 tényleges teszteredményeinek felhasználása alapján működő gyorsulás, lassulás, emelkedés és süllyedés modellezése tökéletes. (Itt jegyezném meg, hogy az előző számunkban megtalálhatjátok az F-16C repülőgép és fő fegyverei leírását.) Beépítettek egy hibagenerátort – például lehetséges, hogy valamelyik futómű nem nyílik vagy túl nagy sebességnél való nyitásnál, automatikusan behúzott helyzetben marad! (Viszont sikerült gyorsítani akár 600 csomóra is kiengedett kerekkel, annak megsérülése nélkül.) A biztonságos leszálláshoz 160 csomó körüli sebességre kell lelassítani. Apropos leszállás! Egy repszim komolyságát, játszhatóságát, kidolgozását és realiztikusságát a földet érés módjaiból lehet a legjobban lemérni. Nos,



Hogy mondjam, meglehetősen furcsa. A Sólyom nincs felkészítve ilyen üzemre! Talán ennyit a nem túl eredeti történetről.

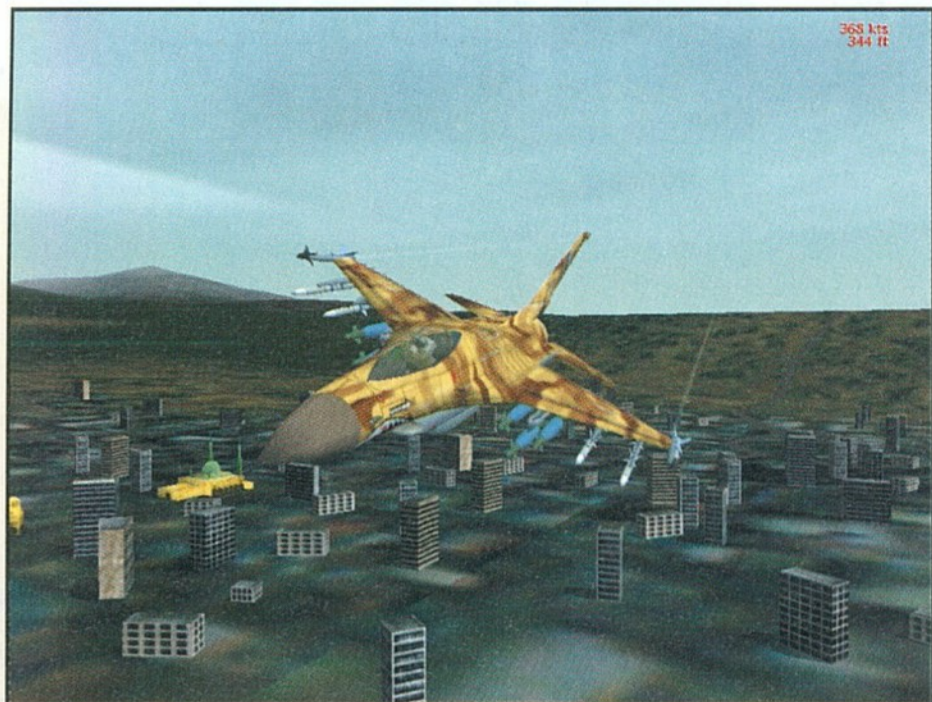
Ajánlom az öt gyakoroló repülés végigjátzását! Mivel a kézikönyvhöz billentyűzet-referencia kártya nem jár, így szinte ez az egyetlen mód, hogy a kezelőbillentyűket elsavejathassuk. A küldetések közben elsősorban arra kell vigyázni, hogy le ne zuhanjunk. Ezt a szabályt jó párszor áthágtam, miközben gyönyörködtem gépem és a táj szépségében. Az ellenséges MIG-19-ek

ugyanis nem jelentenek komoly problémát a hadjárat elején, meglehetősen könnyű, kacsavadászatnak nevezhető az első pár küldetés. Többjátékos

A repülést érdekessé tevő, négyféle helyszín közül választhatunk (ez az extra a programban, kivéve a lassúságát!), 40 előre definiált küldetés keretében. Marokkó az első, ahol egy drogpénzekből meggazdagodott civil szervezet vette át a hatalmat (Sa-hai Népi Liberális Front) a kormány eltávolításával. Másodsorban Etiópia egét és hegyoldalait szánthatjuk. Itt történt, épp egy békés délelőtti repülésen, hogy majdnem kirepültem a térképről. Pontosabban az autópilóta fordított vissza, nehogy leessek a semmibe... Kenya és Tanzánia a következő helyszín. Ide mentette ki, ugyanis, az Agressor csapat Etiópia aranyát. Madagaszkár az utolsó terület, ahol egy jócskán túl-fegyverzett észak-afrikai olaj-kartell támadja meg ártatlan, kis csapatunkat.

Az indításnál két lehetőség van, attól függően, hogy egyedül vagy többen óhajtunk-e játszani. Az első esetben újabb menüvel találkozhatunk, ahol választhatunk a hadjárat, az azonnali bevetés vagy a tréning között. Küldetéseket a hadjáratban kapunk, míg az azonnali bevetésen mi magunk ál-





az Agressorban, ha nem orrfutóra teszik le a gépet, biztosan sikerülni fog a landolás. A valóság-hű földi manőverező képesség és a kereszt-szélben való leszállás és megállás érdekében független bal és jobb ABS kerékfék áll rendelkezésünkre.

Ha ismét levegőben vagyunk, a Fly-by-Wire repülésvezérlő rendszer folyamatosan figyeli a repülési paramétereket, így túl kis sebességnél nem engedélyez 25 foknál nagyobb állásszöveget, így is csökkentve a kacsamadarak átesési esélyeit. Az atmoszféra hőmérséklet, páratartalom és nyomásváltozásának hatása, nem megfelelő tolerő-beállítás esetén bonyolult repülési helyzetet okozhat! Mindez 80000 láb magasságig érvényes, ugyanis addig számítja a program. Azon túl pedig szkafander és gyorsító rakétahajtómű viselése kötelező! A repülési magasság biztonságos beállításához nem árt, a barometrikus magasságmérőről rádiósra átváltani! Mondjuk, én mindig az utóbbit használom, mert ez adja a földtől viszonyított valódi magasságot. A kettő között óriási különbség is lehet!

Amikor bal lábbal keltünk, biztosan esni fog az eső. A meteorológiai effektek élethűségükkel, hatásosan rombolják a játékosok életérzését!

A küldetések során a nyugati harci technika ismétlését vettem észre, hiszen úgy, hullanak a Szu-27-esek, mint fáról a száraz levél! Az azonali akciót választva, vegyes fegyverzettel indultam harcba. „Mindössze” egy törzs alatti pótüzemanyag-tartályt, egy hármas függesztésű LAU-3A nem irányított rakétakonténeret, egy szintén hármas tartóra szerelt Mk-82-es szeretetsomagot, két AIM-7D Sparrow, AIM-120 Amraam, AIM-9M Sidewinder légiharc rakétát vittem magammal. Kergetőzés közben, ilyen fegyverzettel, a G-számlálót nézve, a fekete köd leszállása előtt +9G-t láttam. Igen, 9G-t! Többször is behúz-

tam a botkormányba és a gép mindig egyben volt. Nagyon jók lehetnek az F-16-os szénszál erősítésű, kompozit anyagú félszárnyai, ha nem hullottak darabokra. Érdekes. Ilyen hatalmas teherrel mindössze +6G lehet engedélyezve a gép számára. Egyébként, egy légi harc-fegyverzettel ellátott Szu-27-es védővadász úgy repkedné körbe az F-16-ot, mint lepke a napraforgót! A hajtómű való-

sághú fogyasztása és teljesítménye az orosz típusokat idézi. Mindez azért érdekes, mert nem lehet beállítani a töltendő üzemanyag mennyiségét, ráadásul a biztonságosabb kényszerleszálláshoz nem lehet leoldani a pótüzemanyag tartályt és a fegyvereket sem. Rövid ideig használjuk az utánégetőt, az rengeteget fogyaszt!




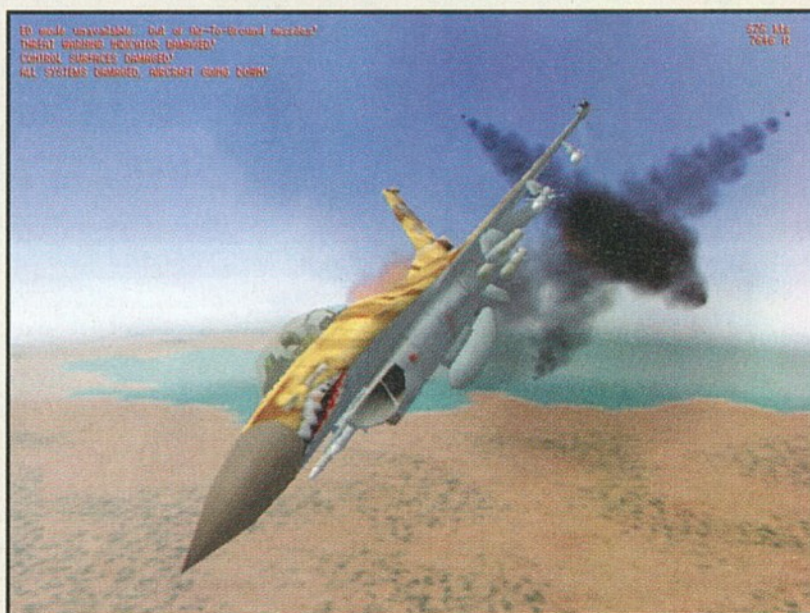
A HUD üzemmódjaiból kilenc darab található meg ezen az Agressor F-16C block VIRGIN-en. Itt jut eszembe, elektronikus radarzavarást (ECM) nem tudtam bekapcsolni repülés közben. Biztos automatikus. Remélem. Lehetséges, hogy ez egy extra, le nem írt nehézségi fokozat része? Egyébként, manőverezés közben nem kell feltétlenül a fejet mozgatni, elég rátenyereni az oldalkormányra, máris körbenézhetünk! Abban az esetben, ha nem tudjuk megállapítani a célpont hovatartozását (hozzátennem, hogy a programban saját egységet nem lehet befogni, csak egy külön billentyű-kombinációval) vagy prioritását, akkor az I. billentyűvel aktiválhatjuk az azonosító rendszert. Ilyenkor a cél radarképe és a saját idegen válaszeljelő alapján a fedélzeti komputer megállapítja a konk-

rét típust. Az eredmény a műszerfal jobb felső kijelzőjén (a jobb MFD felett) és a képernyő bal felső sarkában jelenik meg.

Nagy pozitívum, hogy rengeteg fegyvert ki lehet próbálni. Ez nem csak az F-16-os, mint többfeladatú vadászbombázó érdeme, hanem a program készítői is. Hisz megtalálható a teljes Sidewinder paletta, a mára már elavult Sparrow, de a legújabb AMRAAM légi harc rakéta is. A levegő-föld fegyverzetet tekintve az Mk-82-es szabadesésű bombától az AGM-88 HARM radargyilkos rakétáig, hosszú a használható szeretetsomagok listája. Furcsa, hogy fegyvert kioldani csak befogott célra lehet és ilyenkor a találat majdnem biztos. Még a bombákkal is! Természetesen a célnak megfelelő fegyver használata esetén.

A repülés közben szóló zene igazán kellemes. Érdekes jól felhangosítani, hogy elnyomja a rettenetes effekteket. Kis odafigyeléssel, sokkal jobb hangokat lehetett volna kreálni. Még egy NDK, kivethető ajtós turmixgép zöreje is jobb lett volna az F-16 Agressor hajtóműhangjánál. Nincs effektje a turbina-felpörgésnek ill. leállásnak, pont úgy mint az utánégetőnek. Egyszerűen hiányzik. Viszont van hangja a pilóta légvételének, amit csak teljes csendben lehet hallani. Azt hiszem, ezen már évekkel ezelőtt túlléptek a szoftvergyártók. A küldetéseken belüli kommunikáció a wingman-nel elég szerényre sikeredett a programban. Olyan mintha a szükséges rossz lenne, amit a mai programokba mindenképp be kell építeni.

Phil Allsopp a General Simulations Incorporated (a készítő) ötletgazdája és tesztelője kijelentette, hogy a program repülési modellje már nem überelhető. Elég szerény, de van benne valami. Valóban élvezet vele repülni. Biztos előveszem még az Agressort, csak a „feeling” kedvéért. 



CPU/RAM: P166MMX, 32 MB
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: 3D TÁMOGATÁS

SZÉP FEHÉREK A FOGAID, LACI!

VIRGIN INTERACTIVE

4

F-16 AGRESSOR

SZIMULÁTOR LEÍRÁS

35



Army Men 2

BALLAG A KATONA...

Doki

A 3DO nagy reményekkel vágott neki ennek az évnak. Optimizmusuk több forrásból is táplálkozhatott, hogy csak kettőt említsek: Heroes of Might & Magic 3 és Requiem. Az Army Mennel azonban más a helyzet. A nagy csinnadrattával beharangozott első részt a kritika eléggé lehúzta, mondván, nagyobb a füstje, mint a lángja. Most a folytatás jóval visszafogottabb, csendes debütálásának lehetünk szemtanúi. Kérdés persze, hogy mi újat tud mutatni az elsőhöz képest.

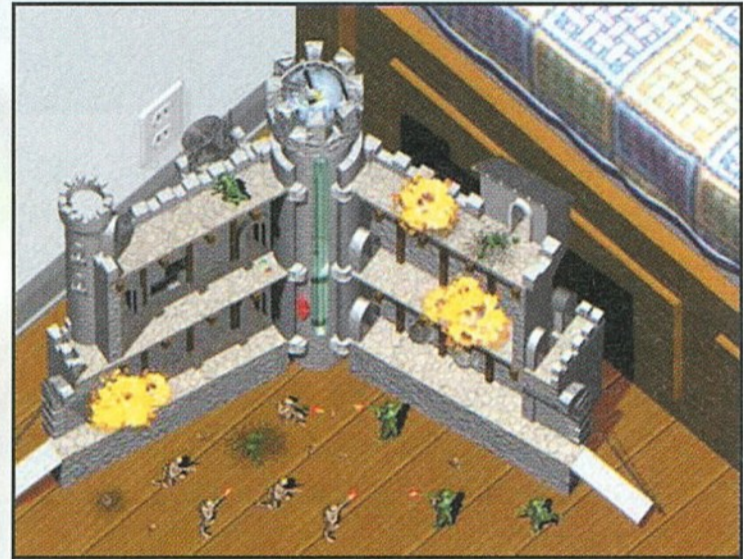
kommandós-stratégiáknak, tehát a fő cél, hogy legképzettebbek embereinkkel különböző küldetéseket oldjunk meg. Amiben eltér a hasonlóktól, hogy van egy főemberünk, akinek életben maradásától függ a küldetés sikere. Az első rész

Kétségkívül elég jó lapokat tartogatott erre az évre a 3DO, ütőkártyáit pedig éppen akkor teregeti ki, amikor a többiek téli álmoknak álcázva próbálják rendezni soraikat. A dolog nekünk is csak úgy tűnt fel, hogy amikor nézegettük, mivel volna érdemes foglalkozni, a cég neve meglepően gyakran hangzott el. A Heroes 3,

amelyről pár oldallal odébb olvashattok, valószínűleg elég sokakat szegez a monitor elé álmatlan éjszakákon, és a Requiemből eddig látottak is felcsigázták az érdeklődést. Ugyanakkor meglepő, hogy a tavalyi év egyik citrom-díjasa is éppen ebből az „istállóból” próbálkozik másod-

jára híveket toborozni magának. Az Army Men, annak ellenére, hogy mekkora volt körülötte a felhajtás, eléggé hideg fogadtatásra talált a szakma, de különösen a stratégia-hívó közönség részéről. Szinte mindenben találtak kivetni valót, kezdve a grafikától egészen a kényelmetlen irányításig. Ehhez képest meglepően hamar érkezik a folytatás.

Az Army Men tipikus példája a ma nagyon divatos



sikertelenségének oka tehát több helyen keresendő. A fejlesztők úgy gondolták, hogy az egyik a mondvcsinált háborús terep volt. A műanyag katonák legfeljebb a játszótéren látnak homokot, de természetes „életterük” inkább a lakás, hiszen ki merné kockáztatni, hogy féltve őrzött kincseit a szomszédék komisz kölke elássa a homokozóban? ☺ Így a folytatásban hőseink egy teleport segítségével visszajutnak mindennapi életünk jól ismert helyszíneire – az első összecsapás színtere például egy konyhaasztal, majd a terasz, az íróasztal stb. –, noha itt is ugyanúgy helyt kell állniuk, mint a csatatéren.

Nem árt, ha ténykedéseinket a BootCamp-ben, azaz a gyakorlótéren kezdjük. Akik első alkalommal vágnak neki a harcoknak, itt minden lényeges mozgást és fegyvert megismerhetnek és kipróbálhatnak, a többiek pedig azért nézzenek be, hogy tisztában legyenek a fontosabb változásokkal – egy kis gyakorlás mindenkire ráfér. Egyrészt minden eszközről értékes többletinformációt kapunk, majd a berendezett helyszíneken tettesz próbálhatjuk ki őket, de ezen túl a csapatmozgásokról és egyéb olyan fontos dolgokról is szó esik, mint például a sérült embereink gyógyítása, a különböző járművek használata, vagy az utánpótlás megszervezése. Nagyon csalódhat, aki gyakorlás nélkül kezd bele az első küldetésbe. Nem kell sokáig játszani ahhoz, hogy rájövünk: igen nehéz a feladatok teljesítése.

A készítőik ígérete szerint az oly sokat kritizált irányítást átdolgozták, leegyszerűsítették. Ez való-





ban így van – a legtöbb irányítási feladat megoldható pusztán az egér használatával, de aki kedvet érez hozzá, akár agyonkonfigurálhatja a játékot kedvére. Újdonság, hogy a jobb egérgomb használatával csoportokat hozhatunk létre – az ebben levő katonáink pedig csapatként irányíthatók a továbbiakban. Bosszantó viszont, hogy embereink szinte soha nem úgy és nem arra mennek, ahogyan az logikus és elvárható lenne, s mivel a gép nem követ el ilyen baklövéseket, ez eléggé megnehezíti mind a támadást, mind a védekezést.

A második rész hangja továbbra is gyenge – az előzetesen beígért változtatások ellenére. Az igaz, hogy ezúttal már minden bejátszást zenei betét kísér, de a megújított zene rövid idő után az options funkció audio almenüjének felkeresésére bíztat mindenkit. Súlyosabb esetben az effektusok kérdése. Nélküle játszani nem az igazi, de sajnos vele sem. Jó példa erre mondjuk a tankok hangja, amely alapjáraton,

padlógázon, lejtőn, vagy emelkedőn fel-felé haladva ugyanazon a monoton hangon szól. Ilyenbakik persze – mind a játszhatóság, mind a realizmus kapcsán – adódnak jócskán, akárcsak az első részben. Érdekes volt látni, ahogy emberünk egy vál-

ravehetőssel 10 m-ről megsemmisít egy fenyőfát, majd beülve kedvenc lánctalpasunkba padlógázt nyomva megakadunk a megmaradt törzsénél. No comment.

A játék összképét tekintve ez végül is mindegy, ám ami nem mellékes, az a grafika. Pár hónapja már tényleg igaz a mondás, hogy szép játékot lassan minden cég tud már készíteni, a 3DO ráadásul a jobbak közé sorolható. Sajnos az Army Men 2. pedig a 'kivétel erősíti a szabályt' kategóriába, mert semmi-
ben sem változott az első részhez képest. Igaz, hogy itt is ígértek változtatást, leginkább a robbanásoknál és a plasztikemberké válóságyszerű szétfröccsenésénél, de ezek egyike sem nevezhető egetverő újítás-

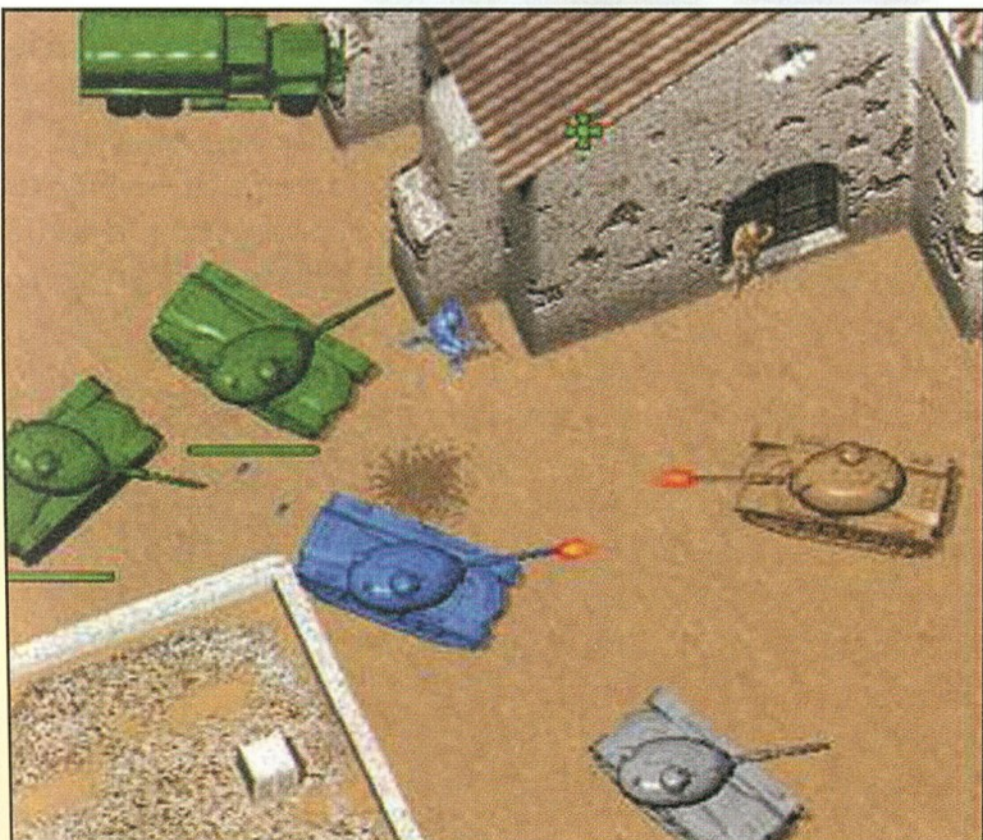
nak az első rész tekintetében, akárcsak a többi, már említett dolog. Pedig azóta megjelent egy Commandos, tehát lett volna kitől tanulni. Az is igaz, hogy van-

nak egyszerű játékok, amiket nem grafikájuk tett nagygyá, hanem hangulatuk, jó játszhatóságuk, átgondolt ötleteik, alapos kidolgozásuk vagy egyedi műfajuk. Ma már azonban ez kevés. Könnyen úgy érezheti az ember, hogy nem a második rész, hanem egy kiegészítő lemez kerül a keze ügyébe, amely mindössze új küldetéseket és újszerű helyszíneket kínál a játékosnak. Igaz ki lehetne még emelni a pár új fegyvert, vagy az objektumok alaposabb és valóban szebb megjelenítését, de ezeket a pontatlan mozgások, a gyengére sikerült hangok és a zavaróan leegyszerűsített tereprajzok (leginkább a víz és a hegyek) lerontják. Kár érte, hiszen az ötlet nem rossz és a hangulattal sincs baj, de az említett hibák és hiányosságok ezúttal sem repítik majd az Army Ment a toplisták élére.

CPU/RAM: P90, 16 MB RAM
SYSTEM: WIN95/98
X-TRA: N/A
NEHÉZ KEZELHETŐSÉG, KÖZEPES GRAFIKA, DE NAGYON JÓ HANGULAT
3DO



ARMY MEN 2



LORD
COMPUTER

1149 Budapest, Nagy Lajos király u. 121-123.
Telefon: 469-6000, 222-1270 Fax: 469-6006
H-P: 10-18h Faxbank: 233-3666/1024##

Brutális gép konfigurációk!

BRUTAL
PII Celeron 333-A (128k), 64MB SD RAM, 6.4 GB HDD, 32x CD
129 000.-

BEaST
PII Klamath 350, 128MB-100 SD RAM, 10.2 GB HDD, Asus 40x CD, voodoo2 16MB, 15" monitor
219 000.-

Az árak csökkentésének jogát fenntartjuk! Az árak áfa nélkül értendők.

STRATÉGIA LEÍRÁS

37



Worms Armageddon

KUKACOK UTOLSÓ BŐRE

TRf

„Ahogy mi tudjuk, ez a vége” – hirdeti a felirat a Worms Armageddon dobozán, talán stilszerűbb lett volna egy a játékból jól ismert sírkő: Worms 1995-1999. A négy év alatt elég nagy utat járt be a játék, egy egyszerű de nagyszerű DOS-os valamiből ma Win98 alatt futó 1024x768-as, tükörsima, agyonanimált profi terméké nőtte ki magát. Szép, szép, de már nem az igazi.

Örök életemben hadilábon álltam a fizikával, valahogy nem sikerült zöldágra vergődnöm az életünket leíró jelenségekkel, törvényekkel, képletekkel stb. A ferdehajítást is utáltam, pedig, így utólag visszagondolva, az még talán a legkézzelfoghatóbb része volt. Hihetetlen, hogy egy ilyen egyszerű ötlet, hány játék alapjává lett. Hiszen, ha belegondoltok, a Worms sem más: egy adott dolgot, adott szögben és erővel el kell dobni, ami aztán a környezeti változók hatására (értem itt például a szelet), landol valahol. Az összes többi – pattog-e, robban-e, s „kit hogyan talál meg” – már részletkérdés és csicsa. Nem is egy hasonló játék született, C-64-en az Artillery Dueltre emlékszem, PC-n pedig a Scorched Earth vitte a pálmát, amíg ki nem rágták a kezéből a kukacok.

1995-ben a Worms egy zseniális játék volt, amely nem egyszer órákra odaszögezett minket valamelyikünk gépe elé – akkor még nem volt hálózatos verzió. Miközben öltre ment egymással a sok idétlen nevű rózsaszín, mi többnyire betegre röhögtek magunkat. Azok a napok valahogy örök-

lásában, pixelében, hangeffektusaiban felfedezem az eredetit, a „feelinget”. De nem megy. Vannak csuda jó pofa átrajzolt hernyók, van gyönyörű grafika, ötletes menü, nem is beszélve az 1024x768-as felbontásról, a számtalan beállítási lehetőségről, a töménytelen fegyverről. Csak a lélek nincs már benne – és persze már bennem sem! Az első verzióban pont az volt a jó, hogy odasereglettünk egy gép elé, és játszottunk. Ma már nem sereglünk sehova, mindenki üldögél a saját szobájában, a saját gépe előtt, és hálózaton küldözgeti a dolgait. Mivel az Armageddon nem teszi meg a gesztust, hogy egy CD-vel lehessen hálóban játszani, így ennek is lőttek. Ez már nem a mi játékunk.

Ha a fentiekből még nem lenne világos, a Worms egy körökre osztott akciójáték, amelynek célja, hogy az általunk irányított kukachadsereg az ellenséget megsemmisítve győzedelmeskedjen. A harc egy véletlenszerűen generált terepen folyik, amelyre szintén véletlenszerűen kerülnek ki a kukacok (kézzel is ki lehet pakolni, de mi értelme?). Egy adott körben az éppen soron következő hősünkkel kell kihasználni a rendelkezésre álló időt. Tulajdonképpen két dolgot tehetünk: mozgunk vagy tüzelünk, esetleg egymás után felvált-

lenállókcal. A másik eshetőség, hogy életerős hősünk alól kirobbantják a talajt, amitől legott horgász csaliként végzi. Tulajdonképpen ennyi, és minden más tényleg csak körítés és csicsa. Most már több mint 57 eszközből választhatunk (ezek nem mindegyike fegyver!), többfajta utánpótlás-csomag eshet az égből, és szert tehetünk speciális



tulajdonságokra, mint például gyors mozgás, láthatatlanság és egyéb marhaságok (kukacságok). Az egyjátékos üzemmódot felbővítették kiképzőpályákkal, egyre nehezedő deathmatch-sorozattal (a gép ellen), sőt, egyfajta küldetéses dologgal is, amihez előbb helyt kell állni a kiképzésen. A multiplayert, a fent említett okok miatt, nem próbáltuk ki. Lehetne még játszani Interneten, de azt hiszem, ehhez nagyfokú lelkesedés kéne, az meg hiányzik belőlem.

Mi lesz a sorsa ennek a sanyarú korban született Armageddonnak? Nem tudom. A Team 17, úgy tűnik, még bízik benne, hogy egy utolsó bőrt le lehet húzni róla. Persze ott van körülötte a „kiegészítő ipar”: műanyag kukacok, kártyák, a zene külön kazettán stb., amivel összességében elég pénzt hozhat a konyhára. Nálunk, valószínűleg, a szekrényben végzi, ahol a többi Wormsszel vár majd arra, hogy egyszer még talán „visszajönnék azok a boldog, bolond idők”.



re emlékezetesek maradnak. A fergeteges humorú animációk és Bjorn Lynne remek kukacindulója – „we are worms, we're the best and we've come to win the war” – hab volt a tortán. Tudom, igazságtalan vagyok a Worms Armageddonnal szemben, amikor ezt kérem rajta számon, de nem tehetek róla: erőlködöm, hogy valamelyik megmozdu-

va. Mindegyikre széles a repertoár: fegyverek és egyéb segédeszközök vannak szépszámmal. Minden kukac egy adott összegű egészségponttal lép pályára, amelyből szépen veszít az ellene elkövetett merényletek folytán, míg egyszer csak feldobja képzeletbeli bakancsát, és egy sírkő jelöli, hogy ott valaha, mondjuk Mr. Dr. Stupidó harcolt az el-

CPU/RAM: P100, 32 MB RAM
SYSTEM: WIN95
X-TRA: N/A

NOHA, EZ MÁR NEM A „MI JÁTÉKUNK”,
ATTÓL AZÉRT MÉG NAGYON JÓ

MICROPROSE/HASBRO INTER-
ACTIVE



WORMS ARMAGEDDON

MACHINES

TUROK

DINOSAUR HUNTER

AKkaim

WARZONE 21000

EIDOS
INTERACTIVE

Forgalmazza:



1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
1410 Budapest, Pf. 185., Postai utánvét: 461-5767
E-mail: info@automex.hu, utanvet@automex.hu
Honlap: www.automex.hu



Head Games játékok

OLCSÓ JÁTÉK, NEM HÜLYE GYEREKEKNEK

Pelace

A Head Games Publishing az Activision zászlója alatt tevékenykedő játékefejlesztő és kiadó cég. Inkább a kisebb kaliberű, mondhatni shareware kategóriájú programokra specializálták magukat, amelyek közül a legújabbakat az anyacég saját terjesztési hálózatán jelennek meg hamarosan, így idehaza is.

Új mánia dúl szerte a játékiparban: a nagy kiadók teljesen bekebeleznek kisebb fejlesztőcégeket vagy adott esetben kiadókat. Hogy a Head Games és az Activision esetében is erről van-e szó, azt nem tudni, de egy biztos: a nagy hal a „budget” (olcsójáték) kategóriában piacra dobja a kis hal legújabb termékeit. Idehaza ahhoz vagyunk szokva, hogy a játékok meglehetősen drágák, és a mondás szerint is „olcsó húsnak híg a leve”. Igazságtalan volna azonban ezeket egy kézlegyintéssel leírni, már csak azért is, mert a Wolfenstein óta tudjuk, hogy shareware is csinálhat nagy karriert. Az igaz, hogy az alább bemutatott öt program színvonalban nem említhető egy lapon az id Software hajdani remekművével, ugyanakkor furcsamód megtalálható köztük az a Big Game Hunter II, meglovagolva az Amerikában dúló „vadászmániát” éppen az eladási toplistákat ostromolja. Elsősorban tehát azoknak ajánlhatom, akik gyengébb konfigurációval rendelkeznek, esetleg most ismerkednek bizonyos típusú játékokkal és nem akarnak a mélyvízbe ugrani.

Top Shot

Rögtön ezzel kezdem, mert messze ez a legélvezetesebb darabja az összeállításnak, és TRf szerint sok hasonlóságot mutat a Nels Anderson féle Shooting Gallery-vel. (Nels Anderson az a bácsi, aki azt a hihetetlenül népszerű, legelső EGA-s Mah-Jonggot írta – 90-es éve eleje –, és melleleg egy céllövöldés programot is, amely szintén többször szerepelt már a CD-mellékletünkön. – TRf) Voltaképpen egy teljesen vér nélküli lövöldözős játékról van szó, amiben mindenféle céltáblákat



kell eltalálnunk. A dolog sokkal élvezetesebb, mint amilyenek első hallásra tűnik. Öt különböző helyszínen tehetjük próbára célzó képességünket, és mindegyiken legalább három feladattal találkozhatunk. Az egyik helyen például az agyaggalamb-lövészet különféle válfajait próbálhatjuk ki, máshol egyszerű céltáblákra puffogtathatunk, megint máshol műnyulakra és ürgékre. A legizgalmasabb a rendőrségi kiképzőközpont volt, ahol terrorista-bábukon kell bemutatnunk reflexeinket és pontosságunkat. Itt több különböző pálya van, és úgy tudunk továbblépni a következőre, ha az előzőn kitézett ponthatárt teljesítettük adott idő alatt. Persze, lesznek ártatlan civileket mintázó táblák is, amelyek eltrafálásáért pontlevonás jár. És ami a legjobb, hogy nemcsak a helyszínek változnak, hanem egyéb furfangokat is tettek a programba a készítőik. Például az egyik pálya egy repülő utasterében játszódik, ahol egyetlen félrement lövés elég ahhoz, hogy veszítsünk.

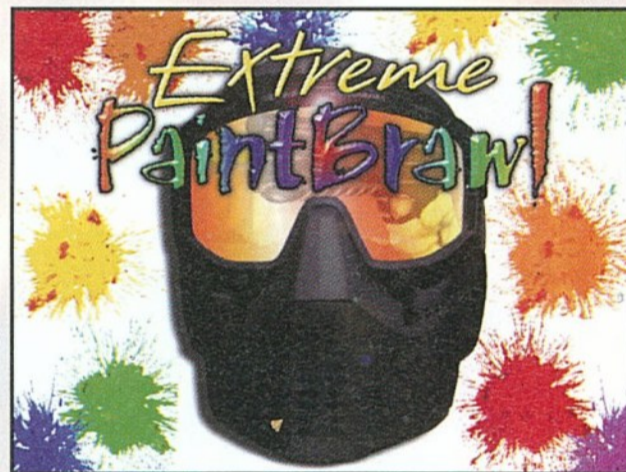
Eszméletlenül sokféle fegyvert kipróbálhatunk, kezdve az egyszerűbb kis pisztolyoktól, egészen a hevederes géppuskáig. Ezek fizikai jellemzőit valóság-hűre igyekeztek csinálni, és amennyire én értek hozzá, ez sikerült is. Mindenesetre mindegyiknek

érezhetően más a karakterisztikája.

Alapesetben nem is olyan könnyű célózni, mint azt hinnénk, ugyanis a célkereszt remeg egy kicsit, ami, mondjuk, 200 lábról már eléggé megnehezíti a pontos találatot, még akkor is, ha távcsövünk van. Egy gombbal azonban vissza tudjuk tartani a lélegzetünket, így ezzel ideiglenes megszűnik a remegés, de mivel az ember szuflája igencsak véges, és ha elfogy, igencsak kapkod utána, ezért az üdvös hatás megszűnésével egy rövid időre sokkal jobban lengedezik majd a célkereszt, mintha nem csináltunk volna semmit. Szerintem zseniális ötlet. **Értékelés: 5**

Extreme Paintbrawl

Aki túl erőszakosnak, visszataszítónak tartja a jelenlegi 3D-s, lövöldözős játékokat, az ismerkedjen meg a „humánus” változattal. Itt ugyan nem hal



meg senki, ez ugyanis műháború, festékpuskaharc. A feladatunk viszont nem merül ki az agyatlan „meszelésben”. Egy egész csapatot kell mendedzelnünk, felszerelést vásárolnunk nekik, hogy a helyi bajnokságban elindulva más csapatokat győzzünk le. A befolyó pénzből egyre jobb és pontosabb puskákat vehetünk, amivel már az izmosabb legények ellen is eséllyel szállhatunk harcba. Az akcióban is meg kell állni a helyünket, embereink bőrébe bújva.

Az ötlet egész jó, ám a kivitelezés hagy némi kívánnivalót maga után. Ha el is tekintünk a pixeles grafikától, az elég otromba beállításoktól és a nem túl szép menüképernyőktől, akadnak gondok az akciórésszel is. Például nem ártott volna mesterséges intelligenciát kódolni, mind a gép által irányított katonáknak, mind a mi embereinknek. Amíg ugyanis az egyiket irányítjuk, a többiek fel-alá „kolbászolnak”, és ennyi. A gép abszolút levegőnek nézi őket, és csak engem támad. Elég sok a bántó vektorhiba, adott esetben



emberünk a terepen kívül találhatja magát. Megpróbáltunk hálózaton is egymás torkának esni, de ez sem működött kifogástalanul. A gondok háttérben egyébként az álwindowsos felület alatt megbújó DOS-os program állhat, amely egyszerre próbál modernül viselkedni a felhasználó felé, és kipróbálni minél többet a nagyon elavult technológiából. Kb. Wolfenstein, csak egy kicsit rosszabb. **Értékelés: 3**

Pro Pool 3D

A biliárd alapjai” – lehetne az alcíme ennek az egyszerűbb programocskának. Egyrészt azért, mert igazán csak a nagyon kezdők szórakozhatnak vele huzamosabb ideig, a profik sírógörcsöt kapnak például attól, hogy az egyenes ütésen kívül semmilyen más lehetőség nincs megjárni a golyót. Másrészt azért, mert igencsak alapokon dolgozza fel a játékot. A grafika, bár Windows alatt fut és DirectX 5-öt használ, meglehetősen csúnya. Az asztal a más hasonló programokból megszokott módon forgatható, hogy a lehető legjobb szemszögből értékelhessük ki a helyzetet, ám az ütés kivitelezése és a golyók mozgása messze van a realitástól. Több játékfajta ismer, amelyeket gyakorolhatunk egymunkban, játszhatunk a gép ellen, vagy akár a haverokkal is felváltva. Megtalálhatók benne az elmaradhatatlan kiválasztható környezetek (kocsmák, terem stb.), illetve a különböző mintázatú asztalok, ám ezek nem sokban különböznek egymástól, így leginkább semmitmondóak. A legnagyobb probléma azonban a programhibákkal van. Hogy csak egy durvát említsünk a sok közül, ha lemegy a fehér, de más golyók foglalják a helyet, ahová vissza kéne rakni, a gép egyszerűen megáll. Háromfajta felbontásban játszható (sajnos, ablakban, ami érthetetlen egy DX-es programtól), a legkisebbet gyengébb gépekre, a középsőt és a legnagyobbat Pentium 166-ra ajánlják. A baj csak az, hogy az utóbbi kettőt választva, Pentium II 350-en (!) úgy szakadozott a 3D-s forgatás, hogy teljesen játszhatatlanná vált az egész. Lehet, hogy túl gyors volt számára a processzor, de az is lehet, hogy LOGO-ban írták a játékot. **Értékelés: 2**



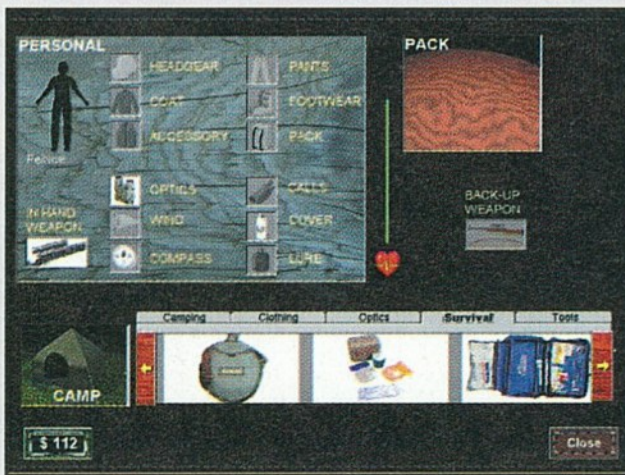
Pro Fishing 3D

Na, ez az a téma, amihez az ég-világon semmit sem értek. Elvileg minél nagyobb halakat kéne kifogni, és ezért bepattanok egy csónakba és kihajózom egy nagy tóra. Itt különböző horgászbotokat vehetek a vízbe, melyek között fogalmam sincs, hogy mi a különbség. Egyetlen egyszer akadt valami a horgomra, de az is elszakította a damilt, mert folyamatosan távolodott és én megpróbáltam kicsit erősebben húzni. Nem sikerült. Röviden szólva ez nem az én programom, de nem akarok senkit megfosztani a virtuális pixelhalászat örömeitől. A játék rengeteg halfajtát, bottípust és különböző, elengedhetetlen segédeszközöket ismer, azonban nekünk sem árt tisztában lennünk a dolgokkal, mert ha rossz szerelést viszünk magunkkal, napestig süttethetjük a hasunkat a pixelnappal, de halat nem fogunk. Érdekes először a kezdő szinten próbálkozni, egyszerű, hétvégi pecásként, és csak ha már lenyomtuk az öreg halászt, akkor váltakozzunk be profiként egy bajnokságba. Mindezt egy nem túl attraktív keretrendszer és dögös zene egészíti ki, utóbbi meglehetősen furcsa egy csendet **Értékelés: 3**



Big Game Hunter II

Most már lassan közhelyszámba megy, hogy az amerikaiak totál megőrültek, és pixelállatokra vadásznak. Ennek megfelelően az ezt feldolgozó játékok a toplisták élét ostromolják. A Head Gamesnek egymagában vagy egy tucat halász-vadász-madarász játéka van, azonban a legnagyobb dobásuk eddig kétség kívül a Big Game Hunter II. (Itt jegyzem meg, hogy az angolban a



„game” nemcsak játékot jelent, hanem vadat is.) Ez többek között azért is meglepő, mert elsőgenerációs megvalósításról van szó, azaz térképen megyünk, aztán körbe forogva vadászunk, lásd még Deer Hunter első kiadás. A lényeges különbség itt is a körítésben mutatkozik, számtalan fegyver, ruha, bakancs, hátizsák, sátor és más kiegészítő felszerelés közül választhatunk, amelyeket fényképeken is megtekinthetünk. Persze ennyire nem egyszerű a dolog, mert adott pénzkeretből kell vásárolnunk, fizetnünk az utazást és ráadásul még az egyes vadakra vonatkozó vadászati engedély is pénzbe kerül. A terep megvalósítása a szokásos „pixelhegy” kategóriában tanyázik, de még így is kiemelkedik a hozzá hasonlók közül (leszámítva a Carnivorest, amely fényévnyire előz meg minden más vadászprogramot). A vadászat érdekes módon zajlik, ha meglátunk valamit mozogni, gyorsan rá kell kattintani a célkereszttel, mire a program bevág egy filmrészletet a vadról, amin célozni és löni kell. Ezt kiértékelve kapjuk meg a végeredményt: talált, nem talált, esetleg talált, de nem ezt kellett volna lelőni. Utóbbi egy kis magyarázatra szorul: természetesen, ahogy kimenten a terepre mindenféle állat jött-ment az orrom előtt, még a legritkább grizzly medve is, csak a környéken állítólag nagyon szapora őzek nem jöttek elő a fenének sem. Bedühödtem, lelőttem egy dämva-dat, mire rögtön megjelent a vadór és bevasalt rajtam 200 dollárt. Miután a következő negyedórán sem láttam megfelelő állatot, ezért megpróbálkoztam egy medvével. Erre meg becsuktak a dutyiba. Ennyi volt vadászéletem rövid története. **Értékelés: 4**



Játékok 3-300 éves korig

RAKJ KI, HA TUDSZ. BIP, BIP...

Zazu

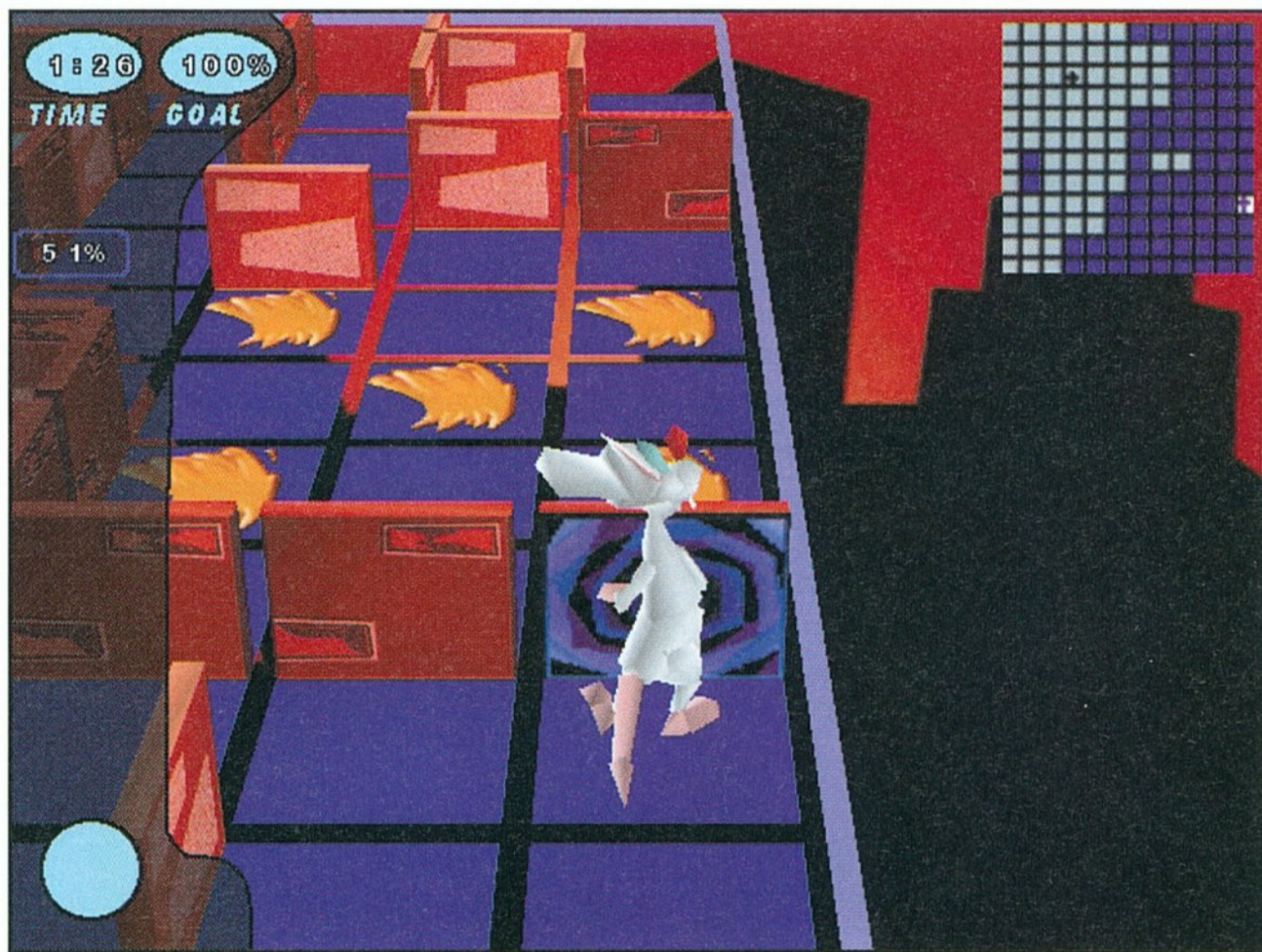
Ha valaki elkészítené a rajzfilmfigurák népszerűségi listáját, akkor biztos, hogy az első tíz között csak két cég „hősei” szerepelnének: a „Disney-istálló” neves alakjai és a Warner Brothers Looney Tunes lényei.

A Disney-hősök már régóta szereplői a számítógépes játékoknak, programoknak, de a Bolondos Dallamok gárdája mostanáig „megúsztá”, hogy a digitális világban is megmértessen. Mostanáig, ugyanis ez év elején megjelentek az első programok, melyek főszereplői Tapsi Hapsi, Csőrike, Szilveszter, Daffy kacsa, Gyalogkakuk, Prérifarkas és a többiek. A Warner „csak” a figurákat adta, a programozást és a terjesztést a Southpeak Interactive vállalta magára. Az ismerkedést a programokkal kezdjük „korsorrendben”, vagyis a legifjabbaknak valótól.

Minden gyerek szeret festeni, festegetni. Néha a szülők legnagyobb bánatára, mert a gyerekeket többnyire nem érdekli, hogy az, amire fest, az éppen egy erre a célra szánt papír vagy apu holnap leadandó, napok-hetek-hónapok óta készülő munkája, esetleg a frissen telepített tapéta, konyhaszekrény stb. A **Crazy Paint** sorozat segítségével szerencsére több dolgot is elérhet a gondos szülő. Egyrészt olyan játékot biztosíthat gyermekének, amit a csemete biztosan élvezni fog. Másrészt viszonylag hamar megszeretheti a számítógépet a legifjabb generációval. Bár egyesek szerint ez nem akkora előny, véleményem szerint nem árt, ha a gyerek nem a „nagy-

ívben elkerülendő, mert esetleg valami baja lehet” berendezési tárgyat látja a gépben. Harmadrészt így kiélve színezési ösztöneit, remélhetőleg nem fog mindent összefirkálni-összefesteni.

A (jelenleg) nyolc részből álló sorozat több mint 20 képet tartalmaz, közte néhány „kösd össze a pontokat” típusút és panorámaképet, amelyeket a különböző színű és mintájú virtuális ecsetekkel lehet kifesteni. Az ecsetek között található 13 „crazy” és 8 animált mintájú eszköz is. Az elkészült képeket természetesen kinyomtathat-



juk vagy elrakhatjuk a malac perselybe. Sőt, az „üres” képeket is kiprintelhetjük, amit azután a „hagyományos” eszközökkel (úm. ceruza, ecset és festék, esetleg filctoll) lehet kiszínezni.

Egy kicsit nagyobbaknak szól az **Animated Jigsaws** – szintén nyolc részes – sorozat, amelyben egy- és kétoldalas puzzle-darabokból kell kiraknunk a képet. A programnak kettős menürendszere van. Egyszer van a hagyományosnak mondható legördülő menük speciális változata, amikor is három tekerésre írt menüpontok közül válogathatunk. Illetve ha kiengedjük a Danger feliratú ládából a Tazmán ördögöt, akkor ő szokásos forgószélszerű mozgásával átalakítja a menüt egy egyszerűbben áttekinthető, ám természetesen valamivel kevesebbet tudó ikonmenüvé.

Egy-egy dobozban kb. 25 kép található (amelyeket a program regisztrálása után néhány újjal bővíthetünk), és mivel mindegyik puzzle lehet egy- vagy kétoldalas (a hátoldalt a Tapsi Hapsi mögötti tükörben láthatjuk) így egy doboz több

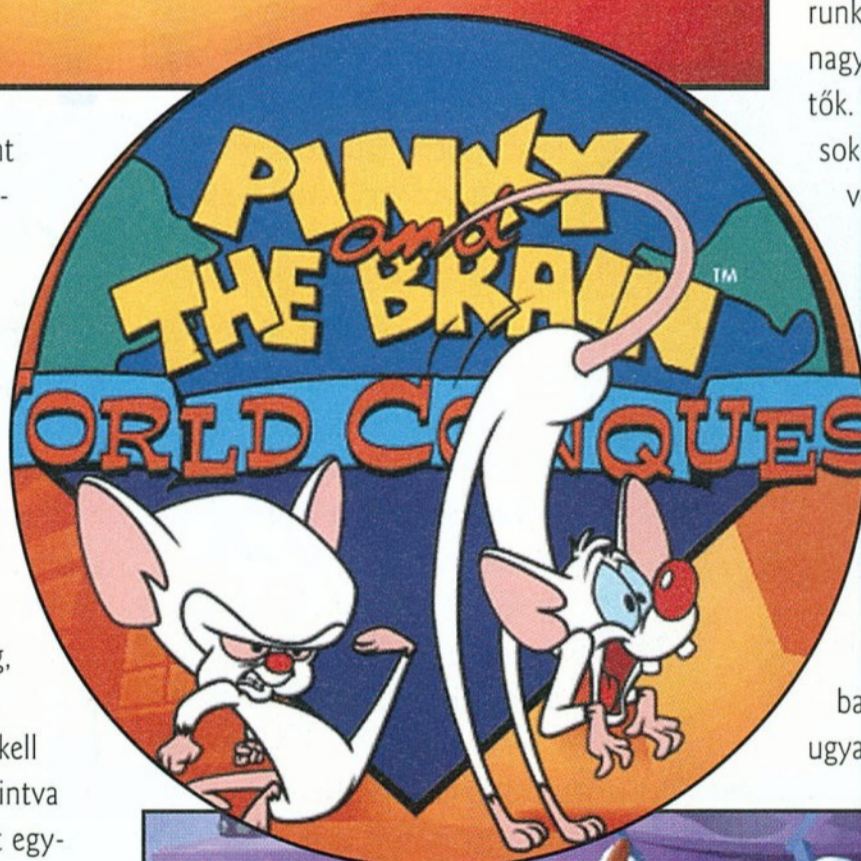


mint 600, a teljes sorozat, pedig több mint 5000 kirakandó „csomagot” tartalmaz. Ráadásul azt is beállíthatjuk, hogy hány részre legyen felvágva a kép. Egyes fokozatban a program csak 4-5 darabra vágja a „kartont” a figurák, tárgyak széleit követve, kettesbe kapcsolva 10-12, míg ötösben már több mint 70 darabból kell kiraknunk a képet. Plusz nehezítés, hogy négyes és ötös fokozatban már nem is csak tipikus puzzle darabok, hanem sokszor teljesen egyforma háromszög, négyszög, ovális stb. részekből áll a játék.

A játék során természetesen az egérrel kell mozgatnunk, forgatnunk, illetve rájuk kattintva megfordítani az egyes elemeket. Amikor két egymáshoz tartozó darab elegendően közel kerül egymáshoz, akkor azok összetapadnak, és attól kezdve úgy viselkednek, mintha mindig is egyek lettek volna. Szerencsére a kirakás során különböző segítséget kérhetünk a programtól. Például kicsiben megjeleníthetjük a kirakandó képet, vagy akár felrakathatjuk lehalványított háttérképnek, befordíthatjuk mindegyiket egy irányba, vagy a tükörtojást és fordítólapát ábrázoló ikonra kattintva mindegyik darabot „színe” fordít a program. Sőt, végszükség esetén akár ki is rakathatjuk a teljes képet, bár akkor mi értelme az egésznek?

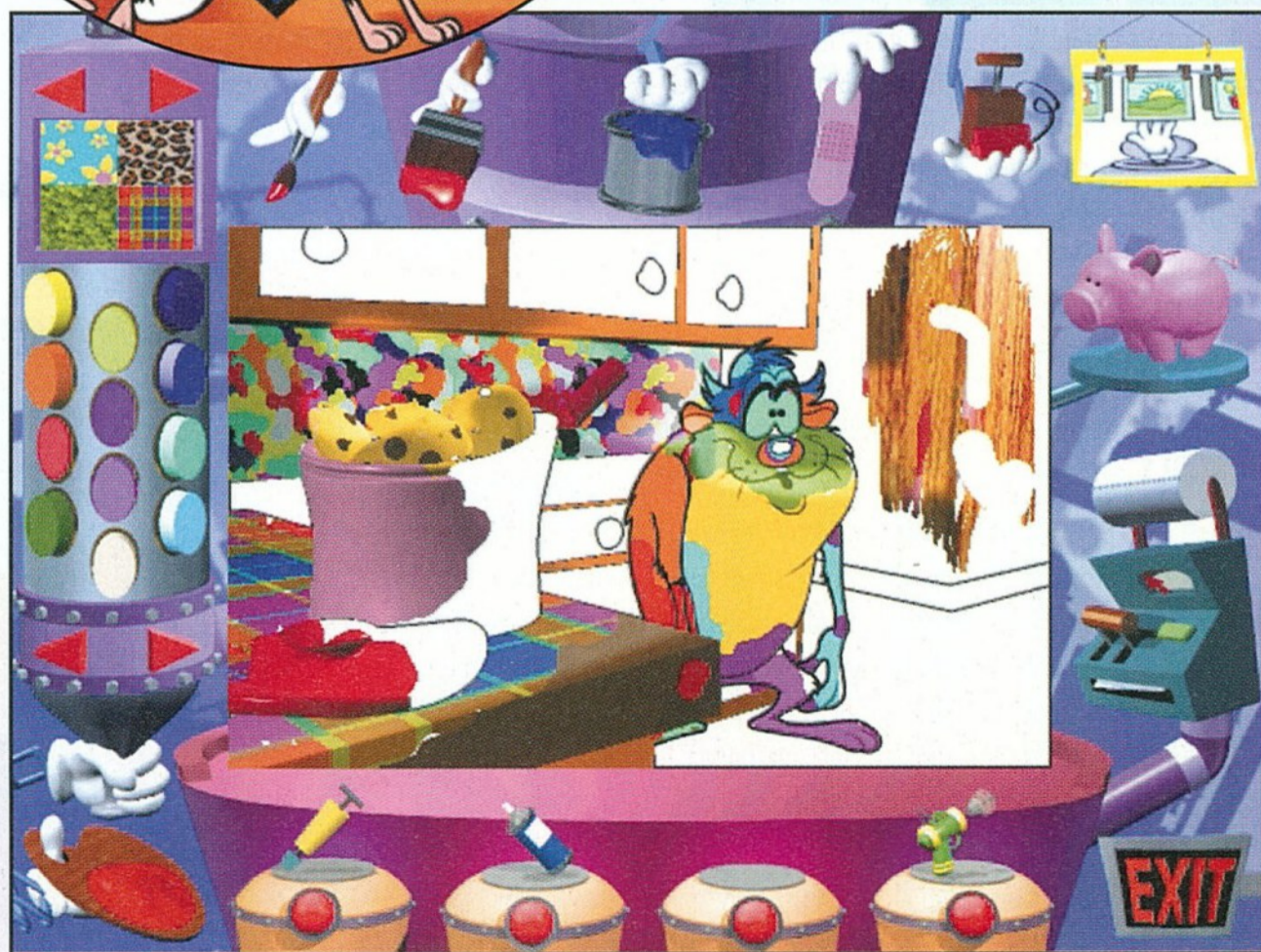
Ha elkészültünk, akkor jutalmul egy pár másodperces filmrészletet tekinthetünk meg, amelynek kezdőkockája az éppen kirakott kép. Sőt, az elkészült „művet” ki is nyomtathatjuk (feltüntetve a nehézségi fokot és a kirakás idejét), vagy elmenthetjük háttérképnek.

Végül, de nem utolsó sorban, a számítógépes értelemben leginkább játék jellegű, már „nagyob-



baknak” (8 éves kortól ajánlott a készítőik szerint) **Pinky and The Brain World Conquest**. A feladat nagyon egyszerű, vagy inkább csak egyszerűnek tűnik? Végig kell mennünk a több mint 50 labirintusból álló rendszeren. Időre. Hol elegendő bejárnunk a labirintus minden egyes kockáját, hol pedig meg kell küzdenünk a többi egérrel. A mászkálás során találkozni fogunk néhány hasznos és néhány bosszantó „kiegészítéssel”. Hasznosak közé tartoznak a festéklövő sapka (a „tűz” gomb hosszabb nyomva tartásával tud messzebbre lőni), amellyel saját színűnkre festhetünk át olyan kockákat, amiket nem vagy csak nehezen tudnánk elérni; faeltüntető, amivel egyes falrészeket tudunk eliminálni; a gyorsító vagy erősítő lombik; és az olyan, amivel lefagyaszthatjuk egy időre vetélytársainkat. Egyértelműen bosszantóak tudnak viszont lenni a festéklecsnik, amelyeken elcsúszunk, vagy a ragasztófoltok, amelyekben alig bírnunk haladni. Az egyirányú teleport-kapuk néha nagyon hasznosak, néha viszont nagyon idegesítők. Van például olyan pálya, amelyen csak sok-sok kísérlet után derül ki, hogy melyik út hova is vezet tulajdonképpen.

Akad olyan útvesztő is, ahol az a feladat, hogy másik Pinky(k) és/vagy Brain(ek) ellenében – Te is skizofrén vagy? Akkor már négyen vagyunk! – kell minél nagyobb területrészt elfoglalnunk, és lehetőleg megtartanunk. De van olyan is, ahol egy sajtót kell megszerezni, és azt minél tovább cipelni, menekülve a többi egér elől. Szóval ötletekben és lehetőségekben nincs hiány. Akár építenünk saját labirintust, illetve kihívhatjuk barátainkat, ismerőseinket egy kis egérpárbajra, ugyanis a játék hálózatban is játszható. 





Oddworld Abe's Exoddus

MUDOKON RABSZOLGASORS

TRF

Miután Abe kiszabadította mind a 99 mudokon bajtársát az előző játék során, nagy ünnepeket rendeztek a tiszteletére. Főhősünk azonban nagyot pukizott a kellős közepén, ami nem kis meglepetést és annál nagyobb derűtséget keltett az összesereglett nézőközönségből. A vezér, elismerése jeléül, jól hátba is veregette, sajnos annyira, hogy elvesztette egyensúlyát, és a szikláról a mélybe zuhant. Itt az eszméletét veszítette el, és különös dolgokat látott. Ősi mudokon szellemek keresték fel, hogy elmondják: Necrumban, a szent temetkezési helyen, a gonosz glukkonok sörgyárat építettek, ahol vak rabszolgákkal ásatják ki az ősi csontokat, hogy sört főzzenek belőlük.



A szellemek a segítségét kérték, így hát mihelyst magához tért, Abe néhány társával azonnal útnak indult, hogy a végére járjon a dolognak. Már nagyon elcsigázottak voltak, mikor egy ismeretlen, zajos jármű húzott el felettük, amelyből kiesett egy csont. Ez volt az első jel, hogy a cél már nem lehetett messze. A gigantikus, ismeretlen épület ott magasodott a domb másik oldalán. Átmásztak a falon, ahol aztán Abe valahogy megint elvesztette egyensúlyát, és pár platformmal lejjebb kötött ki, mint társai.

Tunnel 1

Az első pálya egyfajta bemelegítés, amelyen keresztül a játék igyekszik segíteni az irányítás elsajátításában. Érdemes figyelni a nagy kijelző táblákra, ahol a legtöbb esetben valamilyen hasznos információ kígyózik keresztül.

Tehát, a kiinduló ponton állsz, ahova leestél. Menj jobbra! A következő képernyőn nagy tábla köszönt az első aknában, mellette kis tábla mutat lefelé. Állj a nyíl által mutatott helyre, és mássz le (le nyíl)! Mássz tovább lefelé! Guggolj le, és gurulj át a szűk barlangon egészen a következő képernyőn a konzolig! Állj fel, majd

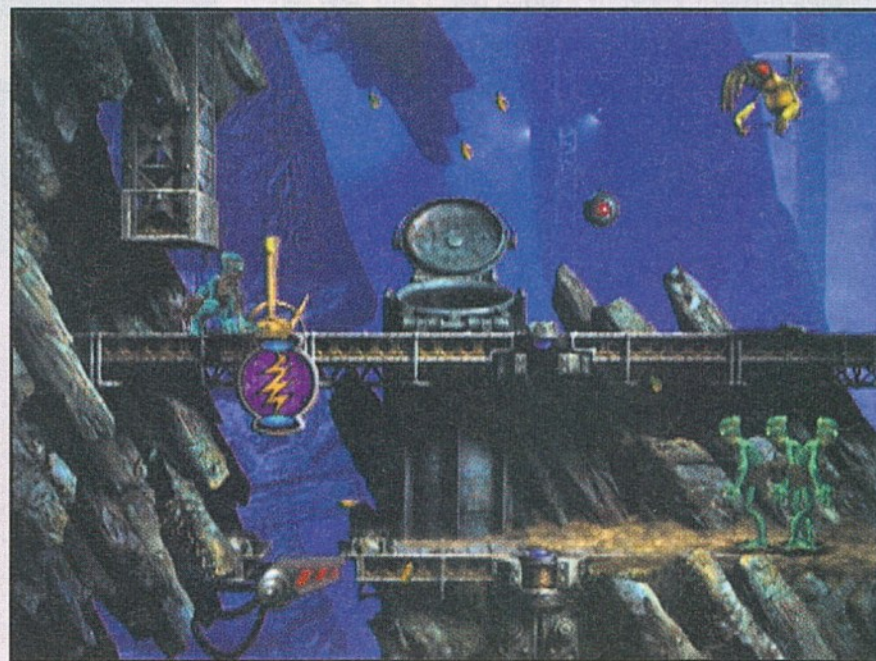
nyomd meg a felfelé gombot! A konzol tájékoztat a mudokon különböző lelkiállapotáról és azok kezeléséről. Menj tovább, mássz fel a párkányokon, előbb ugorj kicsit (space), majd nagyot nekifutásból (shift-balra, space)! Húzd fel magad (fel nyíl)! Vedd észre, hogy fentről kő potyog, ez jelzi, hogy ott egy párkány van, amire megint fel tudsz mászni. Tedd ezt! Menj balra, köszönj a mudokonknak (1), hívd magaddal (2), majd menj jobbra! A madárkapunál kezdj énekelni (0), míg a mudokon átugrik rajta, és így megmenekül! Menj tovább jobbra! Tekerd meg a kereket (fel nyíl), az ajtó kinyílik, de egy rakás víz ömlik az amúgy sem rózsás kedvű barátunkra. Most már mérges lesz. Menj oda hozzá, és kérj bocsánatot (7),

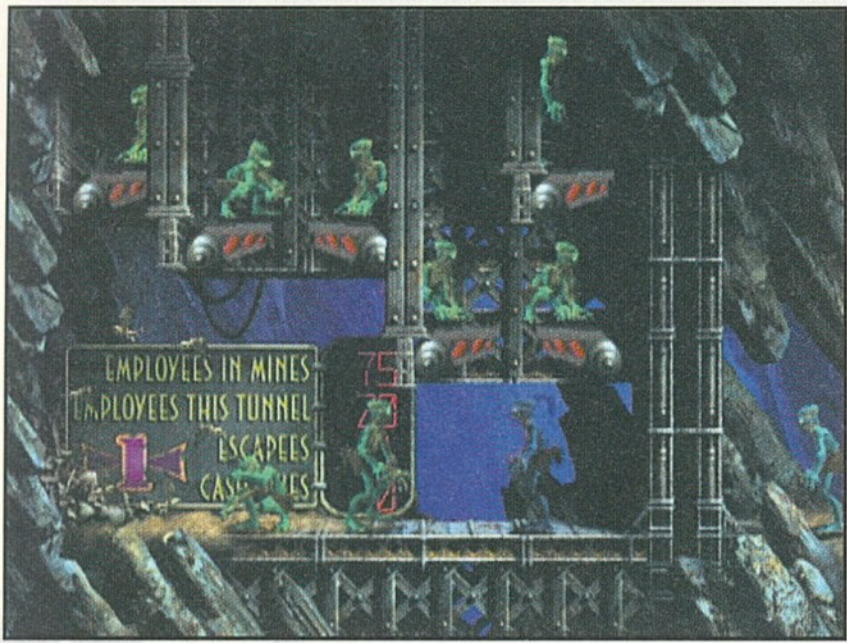
hívd magaddal, és menj tovább jobbra! Énekléssel engedd ki a madárkapun. Tovább jobbra, újabb kerék, ajtó, mögötte két mudokon. Tekerd el a kereket, mire nevetőgázzal telik meg a képernyő, amitől megkergülnek, rohogni kezdenek és rohagnak fel-alá. Menj jobbra, várd meg, míg utánad jönnek, és vágd mindkettőt nyakon (5)! Ha valamelyiket kétszer ütöd meg, attól kérj bocsánatot! Most már normálisan követnek jobbra, ahol két kerék van. Úgy állj meg, hogy ők pont a kerek alá kerüljenek, majd szólj nekik, hogy dolgozzanak (4)! A kapu kinyílik, de ők rögtön átmennek kötőrézbe. Szólj rájuk (6), majd hívd őket magaddal a következő képernyőre, ahol kiszabadíthatod őket. Menj vissza balra két képernyőt, ez az a hely, ahol a szemét slig gyepálja az egyik bajtársunkat, felettük pedig egy nagy piros szem ül. Énekelj egy rövidet, mire a szem jól fenébe durrant, ami viszont fontosabb, hogy a slig megkergül. Használd ezt ki, köszönj és hívd el a mudokont. Menj jobbra egy mezőt, ő is jönni fog, csak fent. Szólj neki, hogy dolgozzon! Menj tovább jobbra! Mássz át a falon, állj rá a liftre, és menj felfelé! Félúton szállj ki, tanuld meg, hogyan kell gyorsmenteni a konzolon, majd tekerj a lifttel felfelé! Szállj ki, menj jobbra! A következő képernyőn a lopakodást kell gyakorolni, egyelőre büntetlenül (a slig egy platformmal felebb van)! Tovább jobbra, gurulj át a ventilátorok alatt, majd a következő helyszínen húzd meg a kart (Ctrl)! Nevetőgáz – a két mudokon megkergül. Menj be az ajtón, majd

balra! Itt pofozd le őket, majd lopakodjatok balra (Alt-balra nyíl), keresztül az alvó sligen, egészen a kerekig. Szólj nekik, hogy dolgozzanak, és te is tekerd el a saját kerekedet! Menj át az ajtón, húzd meg a gyűrűt! Szólj mindegyiknek (mind a négynek), majd hívd őket balra! Énekelj, így mind megmenekül!

Ne menj tovább, amerre a nyíl mutatta, ugyanis a letelején kihagytunk egy titkos részt a bemelegítés kedvéért, úgy hogy nyomás visszafelé! Az első nevetőgázos rész után kis haverunkat elméletileg egy eddig nem látott slig gyepálja. Énekelj, hogy átvedd felette a hatalmat! Nem baj, ha kiszalad a képernyőből, csak kántálj, majd visszajön. Vigyázz, ha már „benne vagy”, nem nyomd túl, mert megölöd. Próbáld ki a gombokat, a Z-vel lősz, az X-szel ütsz. Menj vele jobbra, amíg meg nem találod a másik agresszív sliget, és lődd le, majd kántálással öld meg ezt is. (Tulajdonképpen így is ki lehetett volna szabadítani azt a fickót, akit az ettől jobbra lévő képen még mindig dolgoztatunk, de nálam nem mindig jelent meg a második slig, ezért találtam ki a mindig működő fenti megoldást.) Oké, tehát vissza a leges letelejére, ahol egy nagy halom fehér csontot látsz. Itt mássz le!

Ez a titkos rész meglepően nehéz az első pályához képest, ügyesnek kell lenned. Előbb olvasd el, mit kell tenned, csak azután cselekedj! Menj át az ajtón – effekt –, majd azonnal mássz le két szintet, és gurulj jobbra a repülő slig elöl! Ments! Szólj a lenti mudokonoknak, hogy mindannyian kövessenek, várd meg, míg a slig ki-megy a képről, majd spuri balra! Állj meg a következő kép elején, mondd nekik, hogy dolgozzanak, nehogy átmenjenek az elektromos mezőn, majd rohanj fedezékbe a képernyő bal oldalán! Nehéz helyzet jön, megint ments! Az elektromos mezőn egyesével kell áthozni a mudokonokat, mert csak egy pillanatra tudod kikapcsolni, és kicsi az esélye, hogy mindannyian egyszerre érné-





nek oda. Köszönj rá az egyikre, várd meg, míg a slig elmegy, gyere elő, szólj, hogy kövessen, és húzd meg a kart, mielőtt belesétálna az áramba, majd menj vissza a fedezékbe! Ha jól csináltad, leesett a csapóajtón, de az sem baj, ha rajta állt meg, majd leesik legközelebb. Ugyanezt játszd el a másik kettővel, nem árt, ha mentesz közöttük is. Ha megvagy, ugorj be a szellőzőbe (amiből a levelek röpködnek elő – fel nyíl)! Szólj rájuk, hogy kövessenek, menj jobbra, így felsorakoznak a kerék alatt. Dolgoztasd őket, majd miután kinyílt az ajtó, énekelj, hogy megmenekülhessenek. Menj két képernyőt balra, itt egy csomó mudokon dolgozik, legtöbbjük csapóajtókon. Csak kántálnod kell, hogy megmeneküljön mind. Kész is a titkos pálya, most már csak épp bőrrrel vissza kell jutnod azon az úton, ahogy idekerültél. Vigyázz a repülő sligekre!

Emlékszel még a lila nyílra? Oda kéne visszajutnod. Sajnos itt kumulálódik az elején már említett slig probléma. Ahogy haladsz a nyíl felé, figyelj meg, hogy az első mudokon, aki a fejed felett dolgozik, egyedül van-e. Elméletileg igen, hiszen az őt vigyázó sliggel nyomtad le a másikat is (vagy nem). Ha nincs egyedül, használd ki az alkalmat, és járj el a fent leírt módon! Figyelj meg a másik mudokot is, őt az utolsó előtti képernyőn hagytuk fent dolgozni, de néha visszakerül az eredeti helyére. Ha megint üti egy slig, akkor ki kell szabadítaniunk, szintén a fent leírt módon. Most már mehetsz tovább. Mássz le az árnyékzónába, ahol éppen az utóbbi mudokon vár rád! Ha él még a slig a balra lévő képernyőn, lopakodj be (köszönés és hívás után), és állj meg a sötétben! Figyelj meg a slig mozgását: megáll a kép bal szélén. Ekkor lopakodj utána, és állj meg a sötétben mellette – nem vesz észre! Ha elment, mehetsz tovább, bele a nevetőgázba. Kis barátunk megkergül, és nagyon óvatosnak kell lenned, mert a játék újra hibázik: a következő képernyőn, bár már legalább egyszer, ugye, kinyírtuk, mégis ott lehet (általában ott van!) a slig, aki nagyban gypálja a másik barátunkat, akit épp az imént láttunk teljesen egyedül! A teendő a következő: lopakodj balra, éppen csak be a következő képre a sötétbe, fordulj vissza és várd meg, amíg a nevető mudokon haver a két képernyő határa ér (hallatszik a nevetése). Vágd nyakon! Várd meg, míg elmegy a slig, majd hívd

ki a másikat is magadhoz! Immáron hárman várjátok meg a sliget, amíg újra elmegy, majd szaladjatok balra a sötétig, onnan óvatosan lopakodva tovább! Megint várjátok meg, míg elmegy, és menjetek tovább, egészen a bombáig! Itt dolgoztasd őket, ne-hogy belemásszanak a bombába, majd ments egyet! Guggolva küszs a bombához, és figyelj a ritmusát (csipogással segít a gép). Zöldön kel megállítanod! Ments a kettő között is és utána is! Ha szabad az út, mind a három pajtit hívd magad után, menjetek két képernyőt balra,

ott engedd szabadon őket a madárkapun keresztül!

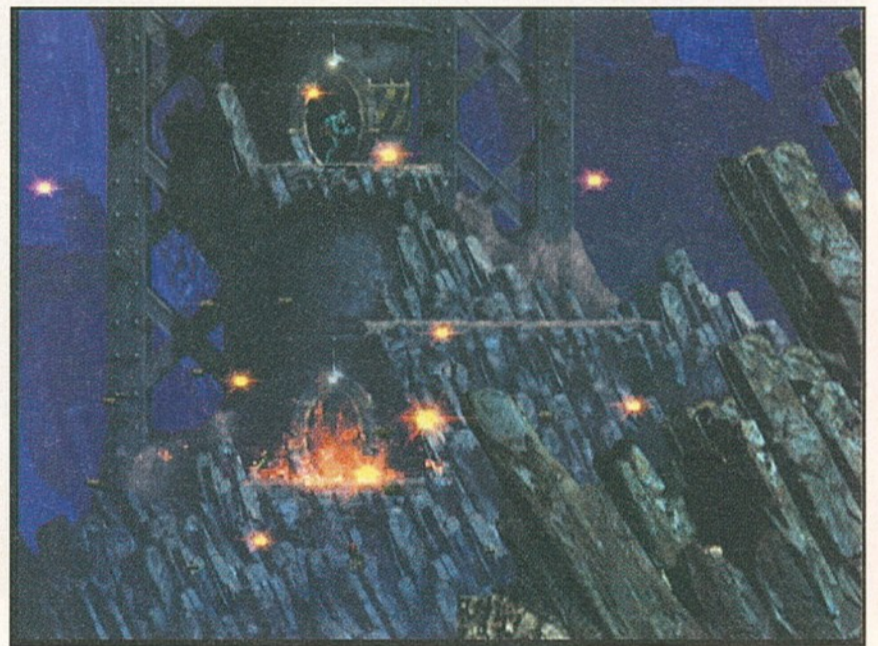
Gyere vissza egy képernyőt, és a kőhullásnál mássz fel! Mássz tovább, amíg tudsz, ugorj át jobbra, majd bele a szellőzőbe! Menj balra, fent álldogálj egy slig. Énekelj neki, amíg kipukkad! Mássz fel, aztán megint fel, amíg egy újabb szellőzőhöz nem érsz! NE UGORJ BELE! Az a pálya végére visz, de még van itt is kit megszabadítani! Ha figyeltél, több képernyőn láthatad, hogy a háttérben van egy harmadik platform. Oda még el kéne jutni! Menj balra, amíg le nem esel, éppen oda, ahol a slig volt az előbb. Menj megint balra! Egy teleporhoz érsz. Állj a kapuba, és húzd meg a kart! Éppen a hátsó platformra érkezel. Menj rajta végig jobbra, és szabadíts ki mindenkit! A végére még egy szellőzőt is tettek, hogy ne kelljen visszagyalogolnod. Mássz fel megint a fenti szellőzőhöz! Most már beugorhatsz. A rövid, de szép animáció után indulj jobbra, egészen a hat kerékig. Innen balra, lopakodj keresztül az alvó slig mellett, majd mássz fel, amíg rá nem bukkansz az öt haverra, akik otthonról ideáig elkísértek. Hívd őket magaddal, lopakodjatok vissza a kerekéig, s ha mindenkinek jutott egy, akkor tekerjétek meg, hogy sikeresen kijussatok az első aknából.

Az átvezető animációból kiderül, hogy a srácok szomjasak, és Abe hiába próbálja meg visszatartani őket, az automatában levő összes sört megiszszák. Persze, jó betegek is lesznek tőle. Abe sopánkodására előkerül egy vak mudokon, aki később elég szerencsétlenül jár, de tanulhatunk az esetből. A repülő slig, aki felismeri a körözött Abe-et már csak hab a tortán.

Tunnel 2

Ugorj át jobbra, és mássz le, majd onnan tovább lefelé a képernyő legaljára! Látnod az eldobált sörösüvegeket? Titkos pályát jeleznek! Gurulj át az alagúton, állj fel, menj a sarokba, majd mássz le! Gurulj végig lefelé, ugorj be a szellőzőbe! A túloldalán öt mudokot ta-

lálsz, akiket csak át kell hívnod jobbra, majd megszabadítani egy kis énekléssel. Ugorj tovább jobbra, majd bele a szellőzőbe, és máris visszajutsz a kezdőpontra. Mindent csinálj úgy, mint az előbb, csak a sarokban felfelé mássz! Gurulj jobbra óvatosan a következő képernyőre! A repülő slig azt jelenti, szükség lesz az ügyességedre. Ments! Amikor a slig lefelül van, a Shiftet lenyomva kezdj el gurulni jobbra! A következő képernyőn nyomd meg az X-et, így felállva rohansz tovább. Ugord át a szakadékot, tovább jobbra, majd az alacsony terület előtt, újra nyomd meg az X-et! Gurulj át az alagúton, ki a semmibe! Szellőzőn be, szellőzőn ki, éppen csak elkapsz egy kis platformot, ahol azonnal célba vesznek a háttérben levő sligek. Siess, húzd fel magad, majd menj teljesen jobbra! Ments újra! Nekifutásból ugorj balra a platform széléről (újabb szellőzőn be-ki), majd menj balra, ne-hogy leelőjjenek. Menj át az ajtón, utána jobbra, amíg oda nem érsz a sligekhez. Mihelyst meglátnak spuri balra, vissza az ajtón keresztül! Énekelve vedd át a hatalmat az egyikén, a másik rögtön lelövi. Énekelj újra, hogy megöld a másikat is. Menj fel újra az ajtón, onnan jobbra, és be a másikon!



A rövid effekt után egy slig vár és egy akna (nem bányász, robbanós). Vedd át a hatalmat a sligen, és sétálj bele a bombába! Mássz le, menj át az ajtón! Köszönj a fenti mudokoknak, és hívd magaddal, ugorj le, majd énekelve szabadítsd ki mind a hármat, végül ugorj be a szellőzőbe! Újra a kis platformra érkezel. Most már átmehetsz az ajtón. Nocsak, itt a repkedő slig, de most biztonságban vagy tőle. Énekelj, majd repülj vele fel! Öld meg a két sliget! Repülj balra, kerüld el a késeket, majd tovább balra, ahol öld meg a sliget! Vedd észre a sörösüvegeket körülötte! Most már megölheted a repülő sliget is. Menj balra, ugorj a szellőzőbe! Mássz le, itt volt előbb a slig, és itt vannak a sörösüvegek! Gurulj balra. Szabadítsd ki a négy mudokot! Gurulj ki, mássz vissza fel, és gurulj balra! Itt van az üres automata és a beteg haverok, akik minden hívásra csak nyögnek. Hagyd őket békén, menj tovább balra! Használd a konzolt. Megtudod, hogy csak úgy gyógyíthatod meg a srácokat, ha előbb kiszabadítod az ősi szellemeket Mudanchee (a kézikönyvben Mundanchee, de kicsire nem adunk) és a

Mudomo Vaults-ban, majd visszatérsz ide. Menj vissza balra, a hulló köveknél mássz fel! A tetején két szellőzöt találsz: az egyik visszavisz a második aknába, a másik az egyes számú kazánházhoz. Mivel itt már mindennel végeztél, mehetsz kazánlátogatóba!

Boiler Acces 1

Ismerkedj meg a kutyaikkal, azaz a slogokkal, és kölykeikkel a sloggiekkel. Menj jobbra, majd a lifttel le, majd megint jobbra, át a kettes kazán alatt, megint le a lifttel és így tovább, egészen az aljáig, ahol a kart találsz. Feletted szépen összegyűlt az egész család. Slog mama, slog papa és a gyerekek. Ments! Menj jobbra, óvatosan közelítsd meg a lukat, ahol sloggék le fognak esni. Ha látod, hogy túlszaladnak rajtad, kezdj futni balra! Ők a nyomodban lesznek, úgy hogy próbálj úgy megérkezni a karhoz, hogy rögtön meg is tud húzni, különben vacsora lesz belőled! Ha ügyes vagy, árvákat csinálsz a kicsi sloggiekből, akik hamarosan követik szüleiket: velük



is hasonló módon járj el! Szerencsére, ők jóval lassabban. Menj jobbra, tekerd el a kereket, ami becsukja a csapóajtót, és kinyitja az átjárót a hármasközé. Itt már semmi dolgod nincs.

Tunnel 3

A hármasközé először is megtanulsz bánni a kövel, amit az aknák (ezúttal robbanószerkezetek) biztonságos felrobbantására tudsz majd használni. Menj jobbra, és ugorj fel a lógó kosár alatt! Kiesik egy kő. Guggolj le mellé, és vedd fel (Ctrl)! Amint láthatod, kilenc kis kőre tettél szer. Gurulj át az első gyakorló pályára! Három aknát kell hatástalanítod! Dobás: Z és valamelyik nyíl. Az eldobott, célt tévesztett követ is elveszted! Ha tudni akarod, még mennyi van nálad, nyomd meg a Z-t. Ha Abe széttárja a karját, egy sincs. Ha elfogy a követ, menj vissza a zsákhoz, és vegyél még! Mássz fel a két platformra meghúzni a karokat, majd gyere le! Innen gurulj jobbra, ahol újabb három aknát kell felrobbantanod. A zöld sörösüvegek titkos pályát jeleznek! Ugorj át,

majd a párkányról lengedezve ess le! Ha felhúztad volna magad a platformra, ugorj vissza, és újrát, mert onnan nem tudsz leereszkedni, csak ugrásból és lógásból érhető el a titkos pálya.

Mássz le, és menj át az ajtón, aztán ugorj bele az ott levő szellőzőbe! Először is robbantsd fel balra az aknát! A bal felső sarokban három VAK mudokon dolgozik! Mint azt korábbról már tudjuk, velük óvatosan kell bánni, mert nem állnak meg a szakadékok és egyéb veszélyes helyek szélén, hanem szépen belesétálnak. Köszönj rájuk, majd hívd őket feléd, de a nyitott csapóajtó előtt állítsd őket meg (3)! Húzd meg a kart, a csapóajtók átváltak. Most már hívhatod őket jobbra. A platform végén nagyot esnek, de biztonságban lesznek. Menj te is jobbra! Az itt látható csapóajtó csak rövid ideig működik, ezért egyesével kell lehozni a mudokokat. Köszönj rá az egyikre, hívd a csapóajtó felé, állítsd meg rajta, majd menj vissza a karhoz, és húzd meg! Ha leesett, mondd neki, hogy dolgozzon, így nem figyel majd rád, mikor a következőre ráköszönsz. Mindig állj az alá, akit le akarsz hozni, így tudod elnyerni a figyelmét köszönéskor. Ha mind lent vannak, hívd őket balra, állítsd meg őket a csapóajtón, majd nyisd ki! Neked is utánuk kell menned! Ehhez állj a kar bal oldalára, húzd meg,

majd fuss balra! Éppen kiférsz a becsukódó csapóajtón keresztül. Nocsak, mire potyogtunk mind rá! Zöld sörösüvegekre. Titkos pálya a titkos pályán belül! Gyere le, és menj balra, keresztül a madárkapun! A fal mégsem fal! Négy kerek kell a lifthez, tehát még nem szabad őket megszabadítani! Menj vissza, hívd le őket, majd hívd őket balra! A vak mudokonok meglepő intelligenciáról tesznek tanúbizonyságot: megállnak a kerek előtt! Mássz fel a fenti kerekhez, majd forgassátok el egyszerre mindet! Mássz le, állj rá a liftre, hívd őket magad felé, majd állítsd meg őket a liften! Menj fel, ott találsz még négyet! Mind a hetet szabadítsd meg a madárkapun keresztül! Menj vissza a liften, tovább jobbra, át az ajtón, majd balra a szellőzőn keresztül vissza a hármasközé, a három akna helyére. ☺

Mássz fel, és gurulj balra! Menj át az ajtón! Gurulj lefelé a lépcsőkön, ahol ajtók csukódnak be mögötted! A terem közepén egy zsák lóg lefelé, alatta szép akna vigyorog. Remélhetőleg van még követ. Ha nincs, az sem baj, nekifutásból ugorj neki a zsáknak, majd ugyanezt visszafelé is! Vedd fel a követ, most már van kilenc. Dobd le az aknát (a bal szélről guggolásból a legegyszerűbb!



rűbb)! Gurulj jobbra, majd rögtön ments! Hét aknát kell kicsinálnod guggolás közben. Ez még nem nehéz, találd meg a megfelelő távolságot, és óvatosan haladj előre! Jobbra tovább nehezedik a helyzet: itt egy fel-alá járkáló aprító kést is ki kell kerülni! Ha sikerült, kövesd a kést, majd állj fel, és villámgyorsan mássz fel a feletted levő platformra! Ugorj jobbra, és húzd meg a kart! A kés megáll. Mássz le, aztán megint le. Újabb aknák, újabb zsák kő. A felsőket a fenti platformról szedheted le könnyen, a lentiek pedig letről, guggolva. Menj balra, húzd meg a kart! Menj vissza, mássz fel, és onnan szedgedesd le a lejjebb levő aknákat. A középsőkkel nem kell foglalkozni, azokat át tudod ugrani. Mielőtt azonban ezt megtennéd, hozz magaddal elég követ! Abe addig nem vesz fel újabbat, amíg van nála, ezért ha kell, hajigáld el őket. Menj át az ajtón, túloldalon vár a vak mudokon zóna. Menj a szegény munkás és a csapóajtó közé, hívd magad felé, és állítsd meg a csapóajtót! Húzd meg a kart, majd énekelve szabadítsd ki. Ugorj be a szellőzőbe, majd menj át jobbra az ajtón!

Tunnel 4

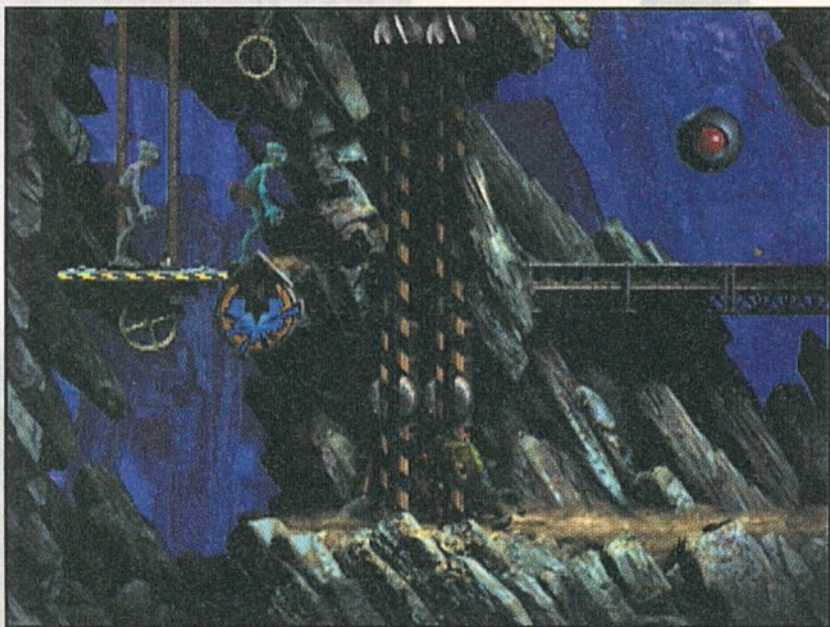
A négyes aknában folytatódik a vak mudokon zóna. Először az aprítókésekkel kell elbánnod. Mássz le, bújj át a kés alatt, és húzd meg a kart! Gurulj jobbra a következő karig! A megfelelő pillanatban állj fel, húzd meg, majd guggolj vissza, mert, ahogy a költő mondta, „ki tudja, hol áll meg”. Gurulj tovább, a mindkét irányban működő késekig! Ne légy türelmetlen, eljön itt is a megfelelő pillanat. Várd ki, amíg a kések a helyükre mennek, majd ments! Menj tovább, mássz fel a karhoz, és húzd meg őket! Kinyílik az ajtó, ami mögött a négyes akna egyetlen dolgozója töri a követ. Menj vissza érte, hívd magaddal, sétálj előtte (ne hagyd el, mert akkor elbizonytalanodik, és dolgozni kezd)! Engedd ki a madárkapun keresztül! Ennyi volt a pálya, mehetsz tovább.

Tunnel 5

Tételezzük fel, hogy az intelem ellenére te is kő nélkül érkezel, mint anno én. Bújj át az első kés alatt, óvatosan

ugord át az aknát, majd bújj át a második kés alatt! Menj tovább, ugorj át jobbra, mássz fel, menj el egészen az ajtóig, ami elállja az utadat a köves zsákig. Hívd a vak mudokont feléd, majd tekertesd el vele a kereket! Vegyél magadhoz követ, és menj vissza aknákat hajigálni! Először is ugorj le, ne foglalkozz az ott levő három aknával, hanem a túloldalon mássz fel, menj balra, és kapcsold ki a két kést a két karral! Gyere vissza, le, balra, robbantsd fel az egy szem aknát, ami közted és a vak mudokon között van! Hívd magaddal, és engedd ki a madárkapun át, jutalmul megkapod a liftet. Most már könnyedén fel tudod robbantani a három másik aknát. Menj tovább, hívd ki a mudokont a folyosóból, a liften állítsd meg, menjetek le, és szabadítsd fel őt is a lenti madárkapun keresztül! Menj át az ajtón!

Két dolgot kell észrevenned rögtön. Az egyik a sörösüvegek az ajtó jobb sarkánál. A másik a képernyő közepén hulló kő. Csak nem fel lehet mászni valahova? Amennyire csak tudsz, húzódj ki jobbra, majd nekifutásból ugorj balra, keresztül a késeken! Ha jól csinálod, éppen elkapsz egy láthatatlan platform szélét. Mássz fel, szabadítsd ki a két ott levő mudokont! Mássz vissza, ugord át a másik kést, majd gurulj balra! Kövesd a vízszintes kést, majd villámgyorsan ugorj fel a párkányra! Ugye láttad az üvegeket? És az alig észrevehető hulló bigyókat a szikla közepén? Tehát ott is van egy titkos rész! Fordulj meg, és nekifutásból ugorj jobbra, majd mássz fel! Húzd meg a gyűrűt, ami kikapcsolja a szemben levő kést. Mássz, majd ugorj vissza balra! Vigyázz, az alsó kés lógva is elkap! Gurulj át balra, mássz le, bújj át a három kés alatt, menj tovább, nekifutásból ugord át a lukat, sétálj tovább balra, majd mássz fel! Hívd magaddal a



két mudokont jobbra, majd le! Menj balra a karhoz, húzd meg! A mudokonok helyén bekapcsolja a kést, és felhív egy liftet.

Menj le majdnem két képernyőt, oda, ahol a slig veri a védtelen vak pajtit. Vigyázz ne menj le a tűzvonalba! Várd meg, míg elmegy, majd gyorsan hívd magadhoz a vaksi havert, és húzd fel a liftet a következő platformra a gyűrűhöz, ami a késeket indítja. Öld meg velük a sliget, majd menj le a lifttel! Menj jobbra, mássz fel, balra, és kétszer fel, majd át a szellőzőhöz! Ugorj bele! Menj bal-

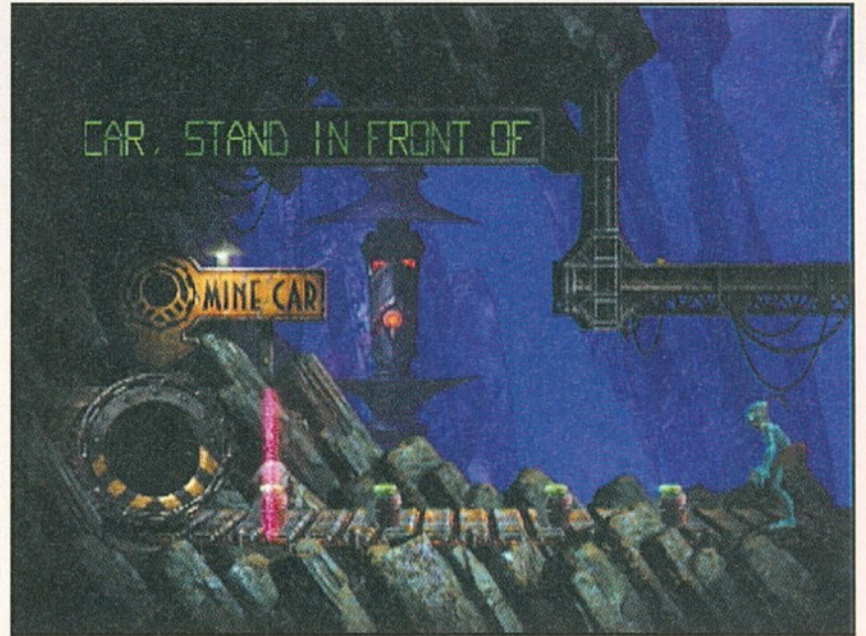
ra, húzd meg a kart, ami leengedi a liftet. Gyere vissza, ugorj a szellőzőbe, majd onnan is gyere vissza! Menj fel a lifttel, és hívd magaddal a rajta serényen dolgozó mudokont egészen a másik kettőig, ott állítsd meg! Menj tovább jobbra, fel a lifttel, kapcsold ki a késeket, majd mássz fel! Újabb megpróbáltatás! Nekifutásból ugorj balra, bújj át az alacsony kés alatt, húzd meg a gyűrűt! Ugorj vissza, hívd magad felé a fent dolgozó mudokonokat! Menj jobbra, hívd le immár mind a hármat, majd vissza balra essetek le a kapcsolókhoz! Menj tovább balra, egészen a liftig! Vigyázz, ha lent dolgozó, negyedik mudokont is hívtad, ne felejtse el megállítani, mielőtt beesik a liftaknába! Ha nem hívtad, akkor gyere le a lifttel, és menj el érte jobbra! Hagyd itt a többiekkel, és szaladj el balra a másik háromért! Hívd őket is ide, majd mind a héttel menj balra, és engedd őket szélnek a madárkapun keresztül! Menj balra a liftig, le az alá, majd jobbra, ugord át nekifutásból a szakadékot, és menj át a kapun a hatosszámú akna felé.

Tunnel 6

Új össznépi játékban vehetsz részt, ha balra indulsz, mégpedig a mozgásérzékelő elkerülésében. A trükk annyi, ahogy azt a kijelzőn is olvashatod, hogy mozdulatlanak kell lenned, amikor letapogat. Lopakodj jobbra, mert fent alszik egy slig! Mássz le, lopakodj tovább jobbra, majd a végén újra le három szép bomba közé. Először is ments, majd figyeld meg a bombákat, és hatástalanítsd! Lopakodj balra, keresztül két detektoron és egy alvó sligen, amíg el nem érsz a négy bombáig. Ugyanarra az ütemre ketyegnek, hatástalanítsd őket, de figyelj a detektorra is! Az eddigi önmegtartóztató magatartásért cserébe most kiélted magad, pattanj a bányautóba (fel nyíl), és indulj pusztító utadra! Amikor elértél a három mudokon és az őket gypáló slig fölé, óvatosan helyezkedj a kép bal szélére, várd meg,

amíg a slig alád áll, és akkor válts pályát (Ctrl)! Mássz ki (Ctrl), hívd jobbra a barátokat, és tedd szabaddá őket a madárkapun keresztül! Mássz vissza az autóba, és menj tovább! Lefelé ess a fejére egy rossz helyen parkoló slignek, majd tedd le az autót a képernyő közepétől jobbra! Ments! Óvatosan lépj át a következő képre, várd meg, míg elmegy a detektor, majd fuss pont kettőt a bombáig! Guggolj le, hatástalanítsd, majd spuri vissza, mielőtt megjön a slig! Ha beriaszt a detektor, nem baj, ugorj be az autóba, erre a riadót az érdeklődés hiányá-

ban máris lefűjják. Mássz elő, megint menj át, hívd ki gyorsan a pajtást, várd meg, amíg átér, és túl jut az autón, akkor pattanj vissza, és gyúrd magad alá a bombákat meg két sliget! Újra tedd le az autót, lopakodj jobbra



a következő bombához, és a jobb oldalán ülő két slighez! Játssz ki a detektort, hatástalanítsd a bombát, majd hívd ki a pajtásokat! Ha már túljutottak az autón, pattanj be, és nyomd le a bombát, a maradék sliget, majd tovább jobbra, a madárkapu alatti három bombát. Állj meg, gyűjtsd be a három testvérkét, és vezesd őket a szabadságra a madárkapun keresztül!

Szállj vissza, és indulj meg fel, balra, aztán hosszan fel, és jobbra! Szállj ki, mássz fel a bal oldali párkányra, gurulj végig, mássz le többször (a titkos pályák hangja szól, noha nem voltak üvegek – ejnye, mégsem vagyunk konzekvensek?). Menj át az ajtón, majd jobbra szabadítsd meg mind a négy mudokon pajtit! Gyere vissza! Lopakodj be balra, várd meg, amíg a slig a harmadikat kezdi verni! Gyorsan osonj a bombához, hatástalanítsd, és próbáld eltűnni. A lényeg, hogy a slig ne lőjön rád. Ha észrevesz, az nem baj, de ha nem, akkor menj vissza, és hívd fel magadra a figyelmet! Gyere vissza, pattanj az autóba, indulj el jobbra óvatosan, és szépen vasald ki az addigra éppen odaérő sliget. Szállj ki, gyűjtsd össze a pajtikat, és a kijárat melletti madárkapunk engedj szabadá, majd távozz!

Tunnel 7

Menj jobbra, a következő képen állj meg a sötétben! A slig hamarosan felébred, és jobbra távozik. Szaladj fel a platformra, várd meg, míg visszajön, és vedd át felette a hatalmat! Két feladata lesz: meghúzni a kart, és óvatosan lelőni a lenti sliget (Z és lefelé nyíl). Vigyázz a mudokonokra! Ha kész, öld meg kántálással! Ments! Menj jobbra, ugorj be a szellőzőbe! A nagy futások ideje következik. Három slig mellett landolsz. Spuri jobbra, próbáld pontosan megállni a karnál, húzd meg, spuri tovább jobbra, le a szinteken, aztán balra le! Megint három alvó slig, a fene! Gyerünk jobbra! Itt is egy kar, húzd meg, futás tovább, majd mássz fel a teleporthoz! Egy slig jön utánad, azt varázsold el, majd menj vele vissza balra,

Mudomo Vaults-ban, majd visszatérsz ide. Menj vissza balra, a hulló köveknél mássz fel! A tetején két szellőzöt találsz: az egyik visszavisz a második aknába, a másik az egyes számú kazánházhoz. Mivel itt már mindennel végeztél, mehetsz kazánlátogatóba!

Boiler Acces 1

Ismerkedj meg a kutyákkal, azaz a slogokkal, és kölykeikkel a sloggie-kkal. Menj jobbra, majd a lifttel le, majd megint jobbra, át a kettes kazán alatt, megint le a lifttel és így tovább, egészen az aljáig, ahol a kart találsz. Feletted szépen összegyűlt az egész család. Slog mama, slog papa és a gyerekek. Ments! Menj jobbra, óvatosan közelítsd meg a lukat, ahol sloggék le fognak esni. Ha látod, hogy túlszaladnak rajtad, kezdj futni balra! Ők a nyomokban lesznek, úgy hogy próbálj úgy megérkezni a karhoz, hogy rögtön meg is tudd húzni, különben vacsora lesz belőled! Ha ügyes vagy, árvákat csinálsz a kicsi sloggie-kból, akik hamarosan követik szüleiket: velük



is hasonló módon járj el! Szerencsére, ők jóval lassabban. Menj jobbra, tekerd el a kereket, ami becsukja a csapóajtót, és kinyitja az átjárót a hármaskazán felé. Itt már semmi dolgod nincs.

Tunnel 3

A hármaskazánban először is megtanulsz bánni a kövel, amit az aknák (ezúttal robbanószerkezetek) biztonságos felrobbantására tudsz majd használni. Menj jobbra, és ugorj fel a lógó kosár alatt! Kiesik egy kő. Guggolj le mellé, és vedd fel (Ctrl)! Amint láthatod, kilenc kis kőre tettél szer. Gurulj át az első gyakorló pályára! Három aknát kell hatástalanítod! Dobás: Z és valamelyik nyíl. Az eldobott, célt tévesztett követ is elvesztetted! Ha tudni akarod, még mennyi van nálad, nyomd meg a Z-t. Ha Abe széttárja a karját, egy sincs. Ha elfogy a követ, menj vissza a zsákhoz, és vegyél még! Mássz fel a két platformra meghúzni a karokat, majd gyere le! Innen gurulj jobbra, ahol újabb három aknát kell felrobbantnod. A zöld sörösüvegek titkos pályát jeleznek! Ugorj át,

majd a párkányról lengedezve ess le! Ha felhúztad volna magad a platformra, ugorj vissza, és újra át, mert onnan nem tudsz leereszkedni, csak ugrásból és lógásból érhető el a titkos pálya.

Mássz le, és menj át az ajtón, aztán ugorj bele az ott levő szellőzőbe! Először is robbantsd fel balra az aknát! A bal felső sarokban három VAK mudokon dolgozik! Mint azt korábbról már tudjuk, velük óvatosan kell bánni, mert nem állnak meg a szakadékok és egyéb veszélyes helyek szélén, hanem szépen belesétálnak. Köszönj rájuk, majd hívd őket feléd, de a nyitott csapóajtó előtt állítsd őket meg (3)! Húzd meg a kart, a csapóajtók átváltak. Most már hívhatod őket jobbra. A platform végén nagyot esnek, de biztonságban lesznek. Menj te is jobbra! Az itt látható csapóajtó csak rövid ideig működik, ezért egyesével kell lehozni a mudokonokat. Köszönj rá az egyikre, hívd a csapóajtó felé, állítsd meg rajta, majd menj vissza a karhoz, és húzd meg! Ha leesett, mondd neki, hogy dolgozzon, így nem figyel majd rád, mikor a következőre ráköszön. Mindig állj az alá, akit le akarsz hozni, így tudod elnyerni a figyelmét köszönetkor. Ha mind lent vannak, hívd őket balra, állítsd meg őket a csapóajtón, majd nyisd ki! Neked is utánuk kell menned! Ehhez állj a kar bal oldalára, húzd meg,

majd fuss balra! Éppen kiférsz a becsukódó csapóajtón keresztül. Nocsak, mire potyogtunk mind rá! Zöld sörösüvegek. Titkos pálya a titkos pályán belül! Gyere le, és menj balra, keresztül a madárkapun! A fal mégsem fal! Négy kerék kell a lifthez, tehát még nem szabad őket megszabadítani! Menj vissza, hívd le őket, majd hívd őket balra! A vak mudokonok meglepő intelligenciáról tesznek tanúbizonyságot: megállnak a kerekek előtt! Mássz fel a fenti kerekhez, majd forgassátok el egyszerre mindet! Mássz le, állj rá a liftre, hívd őket magad felé, majd állítsd meg őket a liften! Menj fel, ott találsz még négyet! Mind a hetet szabadítsd meg a madárkapun keresztül! Menj vissza a liften, tovább jobbra, át az ajtón, majd balra a szellőzőn keresztül vissza a hármaskazánba, a három akna helyére. ☺

Mássz fel, és gurulj balra! Menj át az ajtón! Gurulj lefelé a lépcsőkön, ahol ajtók csukódnak be mögötted! A terem közepén egy zsák lóg lefelé, alatta szép akna vgyorog. Remélhetőleg van még követ. Ha nincs, az sem baj, nekifutásból ugorj neki a zsáknak, majd ugyanezt visszafelé is! Vedd fel a követ, most már van kilenc. Dobd le az aknát (a bal szélről guggolásból a legegyszer-



rűbb)! Gurulj jobbra, majd rögtön ments! Hét aknát kell kicsinálnod guggolás közben. Ez még nem nehéz, találsz meg a megfelelő távolságot, és óvatosan haladj előre! Jobbra tovább nehezedik a helyzet: itt egy fel-alá járkáló aprító kést is ki kell kerülni! Ha sikerült, kövesd a kést, majd állj fel, és villámgyorsan mássz fel a feletted levő platformra! Ugorj jobbra, és húzd meg a kart! A kés megáll. Mássz le, aztán megint le. Újabb aknák, újabb zsák kő. A felsőket a fenti platformról szedheted le könnyen, a lentiek pedig lentről, guggolva. Menj balra, húzd meg a kart! Menj vissza, mássz fel, és onnan szedegsd le a lejjebb levő aknákat. A középsőkkel nem kell foglalkozni, azokat át tudod ugrani. Mielőtt azonban ezt megtennéd, hozz magaddal elég követ! Abe addig nem vesz fel újabbat, amíg van nála, ezért ha kell, hajigáld el őket. Menj át az ajtón, túloldalon vár a vak mudokon zóna. Menj a szegény munkás és a csapóajtó közé, hívd magad felé, és állítsd meg a csapóajtón! Húzd meg a kart, majd énekelve szabadítsd ki. Ugorj be a szellőzőbe, majd menj át jobbra az ajtón!

Tunnel 4

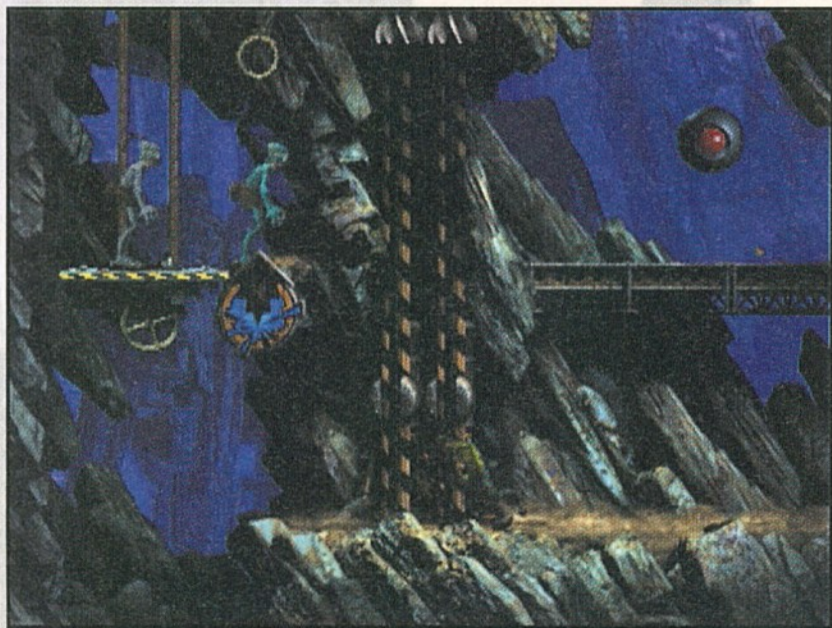
A négyes aknában folytatódik a vak mudokon zóna. Először az aprítókésekkel kell elbánnod. Mássz le, bújj át a kés alatt, és húzd meg a kart! Gurulj jobbra a következő karig! A megfelelő pillanatban állj fel, húzd meg, majd guggolj vissza, mert, ahogy a költő mondta, „ki tudja, hol áll meg”. Gurulj tovább, a mindkét irányban működő késekig! Ne légy türelmetlen, eljön itt is a megfelelő pillanat. Várd ki, amíg a kések a helyükre mennek, majd ments! Menj tovább, mássz fel a karhoz, és húzd meg őket! Kinyílik az ajtó, ami mögött a négyes akna egyetlen dolgozója töri a követ. Menj vissza érte, hívd magad, sétálj előtte (ne hagyd el, mert akkor elbizonytalanodik, és dolgozni kezd)! Engedd ki a madárkapun keresztül! Ennyi volt a pálya, mehetsz tovább.

Tunnel 5

Tételezzük fel, hogy az intelem ellenére te is kő nélkül érkezel, mint anno én. Bújj át az első kés alatt, óvatosan

ugord át az aknát, majd bújj át a második kés alatt! Menj tovább, ugorj át jobbra, mássz fel, menj el egészen az ajtóig, ami elállja az utadat a köves zsákig. Hívd a vak mudokont feléd, majd tekertesd el vele a kereket! Vegyél magadhoz követ, és menj vissza aknákat hajigálni! Először is ugorj le, ne foglalkozz az ott levő három aknával, hanem a túloldalon mássz fel, menj balra, és kapcsold ki a két kést a két karral! Gyere vissza, le, balra, robbantsd fel az egy szem aknát, ami közted és a vak mudokon között van! Hívd magaddal, és engedd ki a madárkapun át, jutalmul megkapod a liftet. Most már könnyedén fel tudod robbantani a három másik aknát. Menj tovább, hívd ki a mudokont a folyosóból, a liften állítsd meg, menjtek le, és szabadítsd fel őt is a lenti madárkapun keresztül! Menj át az ajtón!

Két dolgot kell észrevenned rögtön. Az egyik a sörösüvegek az ajtó jobb sarkánál. A másik a képernyő közepén hulló kő. Csak nem fel lehet mászni valahova? Amennyire csak tudsz, húzd ki jobbra, majd nekifutásból ugorj balra, keresztül a késeken! Ha jól csinálod, éppen elkapsz egy láthatatlan platform szélét. Mássz fel, szabadítsd ki a két ott levő mudokont! Mássz vissza, ugord át a másik kést, majd gurulj balra! Kövesd a vízszintes kést, majd villámgyorsan ugorj fel a párkányra! Ugye láttad az üvegeket? És az alig észrevehető hulló bigyókat a szikla közepén? Tehát ott is van egy titkos rész! Fordulj meg, és nekifutásból ugorj jobbra, majd mássz fel! Húzd meg a gyűrűt, ami kikapcsolja a szemben levő kést. Mássz, majd ugorj vissza balra! Vigyázz, az alsó kés lógva is elkap! Gurulj át balra, mássz le, bújj át a három kés alatt, menj tovább, nekifutásból ugord át a lukat, sétálj tovább balra, majd mássz fel! Hívd magaddal a



két mudokont jobbra, majd le! Menj balra a karhoz, húzd meg! A mudokonok helyén bekapcsolja a kést, és felhív egy liftet.

Menj le majdnem két képernyőt, oda, ahol a slig veri a védtelen vak pajtit. Vigyázz ne menj le a tűzvonalba! Várd meg, míg elmegy, majd gyorsan hívd magadhoz a vaksi havert, és húzd fel a liftet a következő platformra a gyűrűhöz, ami a késeket indítja. Öld meg velük a sliget, majd menj le a lifttel! Menj jobbra, mássz fel, balra, és kétszer fel, majd át a szellőzőhöz! Ugorj bele! Menj bal-

ra, húzd meg a kart, ami leengedi a liftet. Gyere vissza, ugorj a szellőzőbe, majd onnan is gyere vissza! Menj fel a lifttel, és hívd magaddal a rajta serényen dolgozó mudokont egészen a másik kettőig, ott állítsd meg!

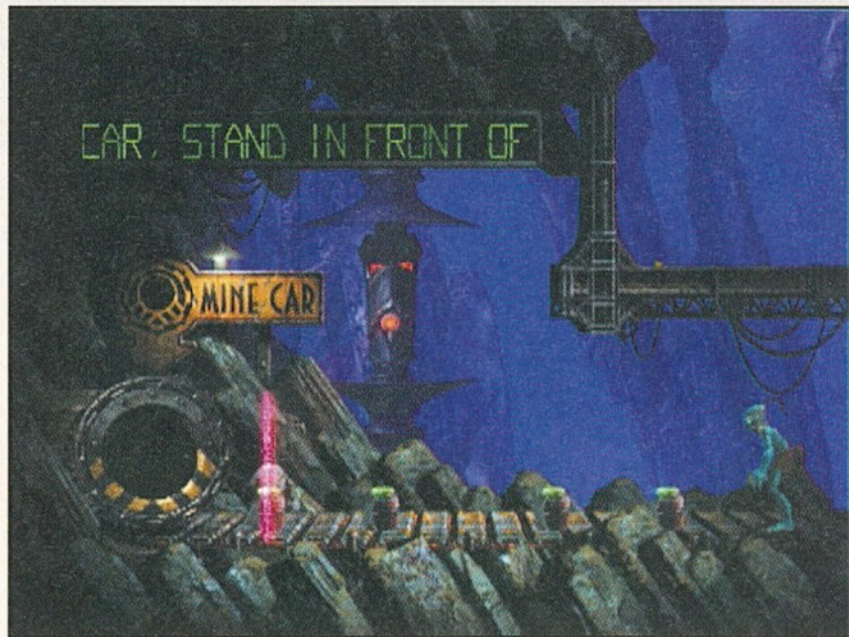
Menj tovább jobbra, fel a lifttel, kapcsold ki a késeket, majd mássz fel! Újabb megpróbáltatás! Nekifutásból ugorj balra, bújj át az alacsony kés alatt, húzd meg a gyűrűt! Ugorj vissza, hívd magad felé a fent dolgozó mudokonokat! Menj jobbra, hívd le immár mind a hármat, majd vissza balra essetek le a kapcsolókhoz! Menj tovább balra, egészen a liftig! Vigyázz, ha lent dolgozó, negyedik mudokont is hívtad, ne felejtse el megállítani, mielőtt beesik a liftaknába! Ha nem hívtad, akkor gyere le a lifttel, és menj el érte jobbra! Hagyd itt a többiekkel, és szaladj el balra a másik háromért! Hívd őket is ide, majd mind a héttel menj balra, és engedd őket szélnek a madárkapun keresztül! Menj balra a liftig, le az aljára, majd jobbra, ugord át nekifutásból a szakadékot, és menj át a kapun a hatosszámú akna felé.

Tunnel 6

Új össznépi játékban vehetsz részt, ha balra indulsz, mégpedig a mozgásérzékelő elkerülésében. A trükk annyi, ahogy azt a kijelzőn is olvashatod, hogy mozdulatlanok kell lenned, amikor letapogat. Lopakodj jobbra, mert fent alszik egy slig! Mássz le, lopakodj tovább jobbra, majd a végén újra le három szép bomba közé. Először is ments, majd figyeld meg a bombákat, és hatástalanítsd! Lopakodj balra, keresztül két detektoron és egy alvó sligen, amíg el nem ér a négy bombáig. Ugyanarra az ütemre ketyegnek, hatástalanítsd őket, de figyelj a detektorra is! Az eddigi önmegtartóztató magatartásért cserébe most kiélheted magad, pattanj a bányaautóba (fel nyíl), és indulj pusztító utadra!

Amikor elértél a három mudokon és az őket gypáló slig fölé, óvatosan helyezkedj a kép bal szélére, várd meg, amíg a slig alád áll, és akkor válts pályát (Ctrl)! Mássz ki (Ctrl), hívd jobbra a barátokat, és tedd szabaddá őket a madárkapun keresztül! Mássz vissza az autóba, és menj tovább! Lefelé ess a fejére egy rossz helyen parkoló slignek, majd tedd le az autót a képernyő közepétől jobbra! Ments! Óvatosan lépj át a következő képre, várd meg, míg elmegy a detektor, majd fuss pont kettőt a bombáig! Guggolj le, hatástalanítsd, majd spuri vissza, mielőtt megjön a slig! Ha beriaszt a detektor, nem baj, ugorj be az autóba, erre a riadót az érdeklődés hiányá-

ban máris lefűjják. Mássz elő, megint menj át, hívd ki gyorsan a pajtást, várd meg, amíg átér, és túl jut az autón, akkor pattanj vissza, és gyúrd magad alá a bombákat meg két sliget! Újra tedd le az autót, lopakodj jobbra

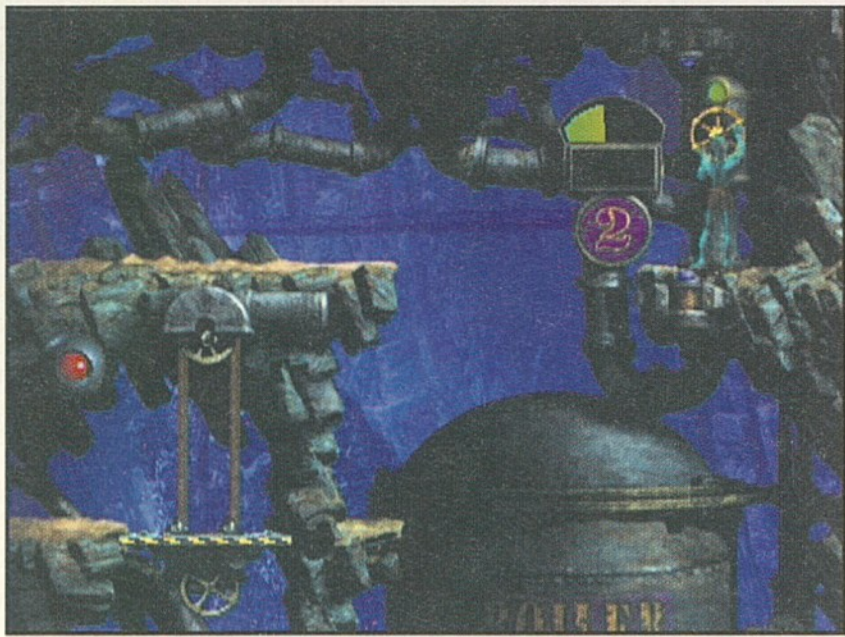


a következő bombához, és a jobb oldalán ülő két slighez! Játssz ki a detektort, hatástalanítsd a bombát, majd hívd ki a pajtásokat! Ha már túljutottak az autón, pattanj be, és nyomd le a bombát, a maradék sliget, majd tovább jobbra, a madárkapu alatti három bombát. Állj meg, gyűjtsd be a három testvérkét, és vezesd őket a szabadságra a madárkapun keresztül!

Szállj vissza, és indulj meg fel, balra, aztán hosszan fel, és jobbra! Szállj ki, mássz fel a bal oldali párkányra, gurulj végig, mássz le többször (a titkos pályák hangja szól, noha nem voltak üvegek – ejnye, mégsem vagyunk konzekvensek?). Menj át az ajtón, majd jobbra szabadítsd meg mind a négy mudokon pajtit! Gyere vissza! Lopakodj be balra, várd meg, amíg a slig a harmadikat kezdi verni! Gyorsan osonj a bombához, hatástalanítsd, és próbálj eltűnni. A lényeg, hogy a slig ne lőjön rád. Ha észrevesz, az nem baj, de ha nem, akkor menj vissza, és hívd fel magadra a figyelmet! Gyere vissza, pattanj az autóba, indulj el jobbra óvatosan, és szépen vasald ki az addigra éppen odaérő sliget. Szállj ki, gyűjtsd össze a pajtikat, és a kijárat melletti madárkapunk engedd szabaddá, majd távozz!

Tunnel 7

Menj jobbra, a következő képen állj meg a sötétben! A slig hamarosan felébred, és jobbra távozik. Szaladj fel a platformra, várd meg, míg visszajön, és vedd át felette a hatalmat! Két feladata lesz: meghúzni a kart, és óvatosan lelőni a lenti sliget (Z és lefelé nyíl). Vigyázz a mudokonokra! Ha kész, öld meg kántálással! Ments! Menj jobbra, ugorj be a szellőzőbe! A nagy futások ideje következik. Három slig mellett landolsz. Spuri jobbra, próbálj pontosan megállni a karnál, húzd meg, spuri tovább jobbra, le a szinteken, aztán balra le! Megint három alvó slig, a fene! Gyerünk jobbra! Itt is egy kar, húzd meg, futás tovább, majd mássz fel a teleporthoz! Egy slig jön utánad, azt varázsold el, majd menj vele vissza balra,



lődd le a fenti társát, majd nyírd ki mind a három alatta levőt, végül őt, magát is! Teleportálj át előre, menj balra, mássz be a bányaautóba, és menj vele balra, fel, balra, le! Lefelé legyél nagyon óvatos, könnyen kilapíthatod a közelben dolgozó mudokont! Szállj ki, hívd magaddal őket, majd a következő képernyőn a másik kettőt is, tovább balra pedig megtalálod a madárkaput! Az utolsó négy mudokon is megszabadult! Az ajtó a második kazánházhoz vezet.

Boiler Access 2

Menj balra, mássz fel, és kezdj el szaladni! Futásból ugord át a lukat, majd fuss tovább a platform végéig! Ott mássz fel, és fuss tovább balra és így tovább, végig az összes kazán mellett. A repülő slig üldöz, de időt és utat nyerhetsz, ha megpihensz a kazánok sötét tövében, ahol nem lát (itt akár menthetsz is!). Ha feljutsz a legtejére, húzd meg a kart, hátra arc, és spuri vissza! Ugorj át a kerékhez, tekerd el! A kazányomás felmegy az egyharmadáig. Ugorj le balra a következő kazán aljához, várd meg, míg a slig elmegy, majd fuss a következő kerékhez! Tekerd el – a nyomás vésszesen tovább emelkedik. Ugorj, várj, ments (!!!), szaladj, ugorj, tekerj! Ahogy elindul a 14 másodperces visszaszámlálás, azonnal ugorj balra, és kezdj el futni jobbra! Ess és fuss jobbra, ahányszor csak kell, majd jobbra, jobbra, jobbra, el ne engedd a Shiftet! A robbanás időközben beindul, a hátad mögött óriási tűzvihar közepette minden szanaszét repül. Rohanj, amíg csak bírsz, majd a legvégén nyomd meg az X-et, gurulj ki az alagúton és...

Necrum

Hát nem éppen a legkellemesebb megmenekülés, igaz? És még csak most jön a java! Necrum, maga az érintetlen dzsungel, a mudokonok ősi temetkezési helye. Szintén ez a kedvesnek éppen nem mondható falánk fleechek, és a harcias scrabek őshazája.

Indulj balra, majd az üvegek mellől ugorj a középső platformra! Fordulj vissza, és a platform széléről ugorj jobbra! Egy szellőzőben landolsz, ahonnan rögtön megérkezel az első titkos pályára a háttérben három állig fel-

fegyverkezett sliggel. Kemény lesz! Ugorj egyet a kémények mögé! Várd ki a megfelelő alkalmat, imádkozz, ne kifutásból ugorj, majd rögtön nyomd le az X-et és gurulj be a lukon! A következő helyszín sem jobb, itt oszlopról oszlopra gurulva vonulj fedezékbe! Ha fent sikerült átjutnod a következő képernyőre **AZONNAL MENTS!** Egy vágókés indul a lent dolgozó négy mudokon pajti felé. Ugorj kétszer jobbra a képernyő jobb sarkába, hívd magad felé a mudokonokat, majd dolgoztasd őket, míg te leugorva, kezelésbe veszed a bombákat.

Trükkös ritmus, de ez is kiszámítható. Ha végeztél, énekelj nekik, hogy átugráljanak a madárkapun (figyelj a késre!), majd rohanj balra, és mássz fel a platformra, mielőtt a kés beturbózna! Ugorj a szellőzőbe!

Visszajutottál a kiindulási pontra, indulj hát újra balra! Ugrálj át a platformokon, amíg csak lehet, majd mássz felfelé háromszor! Fordulj meg, és ugorj át jobbra! Menj végig, mássz fel, majd gyere vissza balra! A platform végén mássz (ne ugorj!) le, lógj, majd engedd el a párkányt! Zutty, bele a szellőzőbe, majd vissza egy másik képernyőre! Ugrálj jobbra, míg el nem jutsz a konzolig. Ments, és nézd meg, mi van benne! A madárportálokról mesél, amelyek kántálásra nyílnak meg. Ugyanaz, mint amin eddig a pajtikat szabadítottad meg, csak ezek neked nyílnak. Próbáld ki! Kirak a másik oldalon. Menj tovább, ugorj be a szellőzőbe! Menj tovább jobbra, majd bújj át a fa gyökerei alatt.

Egy központi helyre érteztél, ahol két zárt ajtót találsz. Innen úgy juthatsz tovább, ha meggyújtod a négy irányban található lángokat. Mindegyiknél lesz egy konzol, amiben olvashatsz valami okosat. Mássz le a bal oldalon, az alsó részig, majd menj balra a felső platformon! Ugorj be a szellőzőlukon! Rövid repkedés után megérkezel az első konzolig. Nézd meg, majd ugorj a szellőzőbe! Újra menj balra, ereszkedj le a lifttel a második konzolhoz! Tanulmányozd, majd tekerj vissza a liften, menj jobbra, mássz fel a fenti platformra, és ott menj ki a harmadik konzolhoz! Ha túl vagy rajta, gyere vissza, mássz le az alsó szintre, gurulj ki, egészen a szellőzőbe, ami pont a negyedik konzolhoz rak. Olvasd el, majd óvatosan lépj ki a párkányra, és ereszkedj bele a szellőzőbe! Mássz fel egészen a fa tetejéig, ahol megnyílik a legfelső ajtó. Menj rajta keresztül!

Egy kísérteties, nagy terembe érteztél, szemlátomást szent temetkezési hely. A kifelé vezető kapu előtt egy madárkaput látsz – a beteg pajtikákhoz juthatsz vissza –, de ez most még nem érdekes. Tekintsd meg a konzolon a szellemek utolsó figyelmeztetését, majd menj ki az ajtón!

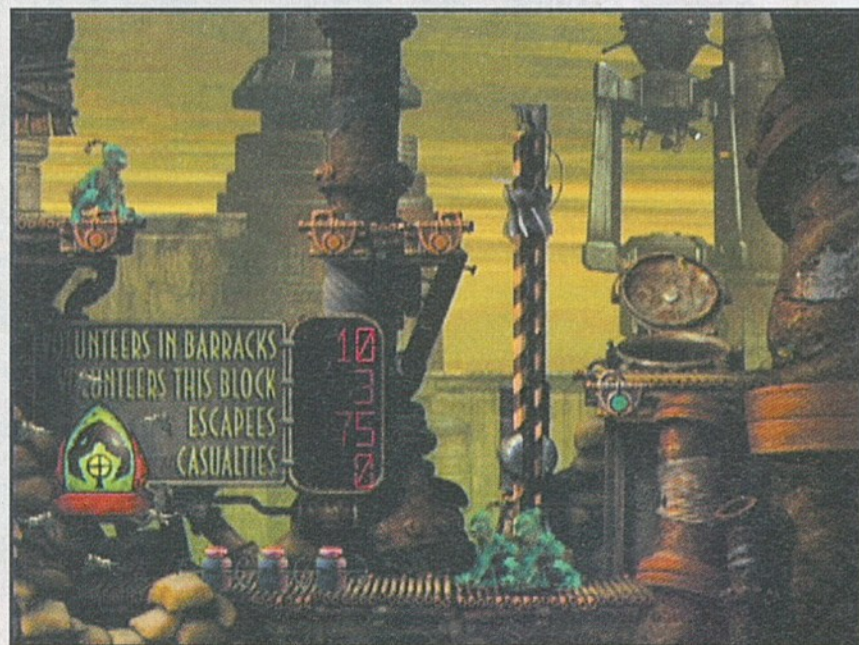
A nagy fa alsó ajtaján jelensz meg, fejed felett egy madárkapuval. Mássz fel, kántálj, és ugorj át a kapun! Menj jobbra, mássz fel, majd tovább jobbra, és le az átjáróhoz! Lépj be és mosolyogj! Megérkeztél a fleechek birodalmába!

A fleechekről a következőt kell tudnod: a nagyok veszélyesek, de általában alszanak, míg a kicsik veszélytelenek, viszont fel-alá mászkálnak. Ha rálépsz egyre, kipurcan, de rögtön kelti az amúgy is rosszul alvó szülőket. Ha viszont egyhelyben állsz, elmennek melletted. Ha a nagy felkel, és támadásba lendül, ostorszerű nyelvvel kezd csapdosni. A hatodik csapás után egészben lenyel! Mindig lopakodj, és légy nagyon óvatos! Ha baj van, próbálj a legrövidebb úton menekülni! Gyakran mentsd el az állást, az éles helyzetek előtt rendszeren, közben pedig gyorsan!

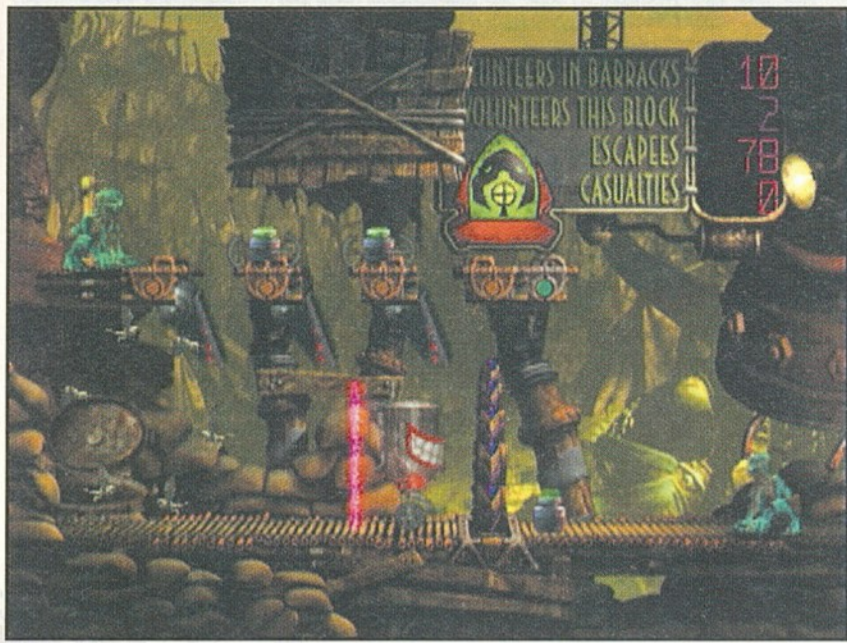
Mássz fel, menj jobbra! Lopakodj a barlangig, bújj át! Olvasd el, mit ír róluk a konzol! Diéta, hm? Ugorj át és ereszkedj le a legelső szintre. Evickélj át a kicsinyeken, gyakorold a türelmes kivárást. A szülők egyelőre még elvannak zárva, így nincs veszély. Ugorj át balra, és ereszkedj le. Éles helyzet következik, ments! Ugorj le, szaladj keresztül, ugorj fel jobb oldalt a platformra, majd bele a szellőzőbe! Olvasd el a konzolt, majd a figyelmeztetés ellenére csapd szét a lakatot (5)! Mássz fel a megnyílt ajtóhoz, és menj át rajta!

Első karhúzógatós, ajtónyitogatós helyszín. Először mássz fel balra, húzd meg a kart, majd gyere vissza! Araszolj keresztül, egészen a nagy hernyóig, óvatosan mássz fel mellette! Ha sikerült, ments! Mikor meghúzod a kart, fel fog ébredni, ugyanakkor kinyílik a jobb oldali ajtó, amin elmenekülhetsz. Egyszerűen ugorj le balra, és menj át az ajtón!

A következő helyszínen is kezd a bal oldali kapcsolóval, majd araszolj át a jobb oldalhoz. Mássz fel, ments! Ahogy meghúzod a kart, felébrednek. Fordulj balra, és ugorj! Tökéletesen landolsz a középső kar mellett. Húzd meg, majd ugorj jobbra, és menj át az ajtón!



A harmadik viszonylag egyszerű, különösen, ha jól időzítesz, mivel nem támadnak azonnal! Mássz fel balra, húzd meg a kart! Felébred a bal szülő. Ugorj át a középsőhöz, húzd fel magad gyorsan, és húzd meg a kart! Közben felébred a középső is, és másznak utánad. Ugorj



át a jobbhoz, húzd meg, majd ugorj le és menj ki az ajtón! Jó, ha kétszer meg tudnak kóstolni.

A negyedikén csak két kicsi mázskál lent, könnyű őket kivárni. Előbb húzd meg az összes gyűrűt, majd menj a bal oldali karhoz! Ments! Húzd meg, ugorj le, spuri a jobb oldalához, futásból ugorj! Húzd meg, ugorj le, és rohanj át az ajtón!

Olvasd el a konzolt a láthatatlanságról! Mássz le jobbra, ess bele a szellőzőbe, ami egy újabb konzol mellé rak ki. Mássz le! A lakat villog, ez jelzi, hogy ha szétcsapod, láthatatlanságot kapsz. Csapd szét, felébred az egyik nagy fleech, és Abe elkezd villogni. Egyelőre nem kell a láthatatlanság, ugorj be a szellőzőnyílásba! Visszajutsz a kiindulási pontra. Araszolj át balra, kezdj lefelé mászni, amíg lehet. Innen majd jobbra kell indulnod, és fel kell másznod a rengeteg nagy fleech között a legtetejére, a felül levő ajtóhoz. Most kell a láthatatlanság! Kántálj, majd ahogy hatni kezd, gurulj jobbra! Mássz fel, ugorj át, majd le, és gurulj balra, vissza a kristályos szobába! Ha kezd múlni, kezdj kántálni! Amíg a kristállyal egy helyiségben vagy, vissza tudod nyerni a képességet. Mihelyst újra átlátszóvá válsz, indulj felfelé, mássz egészen az ajtóig, majd menj be! Indulj balra, a párkány szélén ugorj át, majd tovább balra, keresztül az ajtón! Itt megint ugorj, majd menj balra a madárkapuig. Kántálj, és ugorj bele, hogy átrakjon a másik oldalra. Menj tovább, ugorj a szellőzőbe! Sétálj jobbra, használd a konzolt, hogy megtudj mindent a Mudomo és Mudanchee törzsek szomorú sorsáról. Ugorj a kútba, majd menj balra! Üvegek! Guggolj le, és gurulj végig! Titkos hely, itt jövünk! Kántálj, menj közel, és óvatosan ugorj be a madárportálba!

Kellemetlen szituáció: két alvó slig között lógsz egy platformról lefelé! Mássz fel, lépj balra, majd ugorj le jobbra a karhoz, és húzd meg! A fenti slig felébred, de sebj! Ugorj át balra, húzd fel magad, lopakodj, majd gurulj ki! Itt aztán van minden! Egy greater – halálos lézert lövő, dumazsák, gurulós szemetesláda –, mozgásérzékelő, bomba, csapóajtó, két depressziós mudokon és persze egy madárkapu. Ments egy rendeset, majd később több kicsit! Mássz fel, guggolj le! Figyeld a csapóajtók és a bombák ritmusát! A következő mozgássorozatot kell jól időzítened: a csapóajtó hangjára jobbra-Ctrl-balra. Tartsd az ütemet, és sikerül! Így hatástalanítod a

bombát, és visszakerülsz a kiindulási helyre. A következő lépés egyszerűbb: egy platformmal előre kell jutni. A csapóajtó hangjára ütemesen: jobbra-jobbra. Itt újra a fenti hármas, majd kétszer mozgás balra. Húzd meg a kart, ami kinyitja a jobb oldali falat! Gurulj vissza, most már akár egyhuzamban is, majd ereszkedj a bomba jobb oldalára! Élesítsd, majd mikor a mozgásérzékelő rajtad van, hirtelen gurulj ki a helyiségből! A greater hatalmas robbanással megsemmisül, de a hangra felébrednek a szomszédban szundikáló sligek is,

úgyhogy gurulj vissza, balra! Mássz fel, menj a depressziós pajtikhoz, és próbáld megvigasztalni őket, ugyanis addig nem jönnek le! Lehet, hogy csak egyesével fog sikerülni. Ess le, és hívd le őket, majd engedd őket szabadon a madárkapun keresztül! Ugorj a szellőzőbe! Ugorj vissza abba a szellőzőbe, amiből épp kipattantál!

Íme, Scrabania! Menj jobbra, és ugorj a szellőzőbe! Menj tovább és lépj be az ajtón!

Menj jobbra, olvasd el a konzolt! Tovább jobbra, húzd meg a kart, ami bekapcsolja a szellőzőt! Gyere vissza, ugorj a szellőzőbe! Jobbra, konzol! Vedd át a hatalmat a scraben, és gyakorold, amit megtanultál: rohanj a fleech után, kántálj szupererőt (1), aztán ti-pord el (Ctrl)! Vedd vissza a vezérlést – a scrabet nem tudod megölni! Ugorj jobbra, mássz le, húzd meg a gyűrűt, majd a kart! Menj balra, csapd le a lakatot, és menj ki az ajtón!

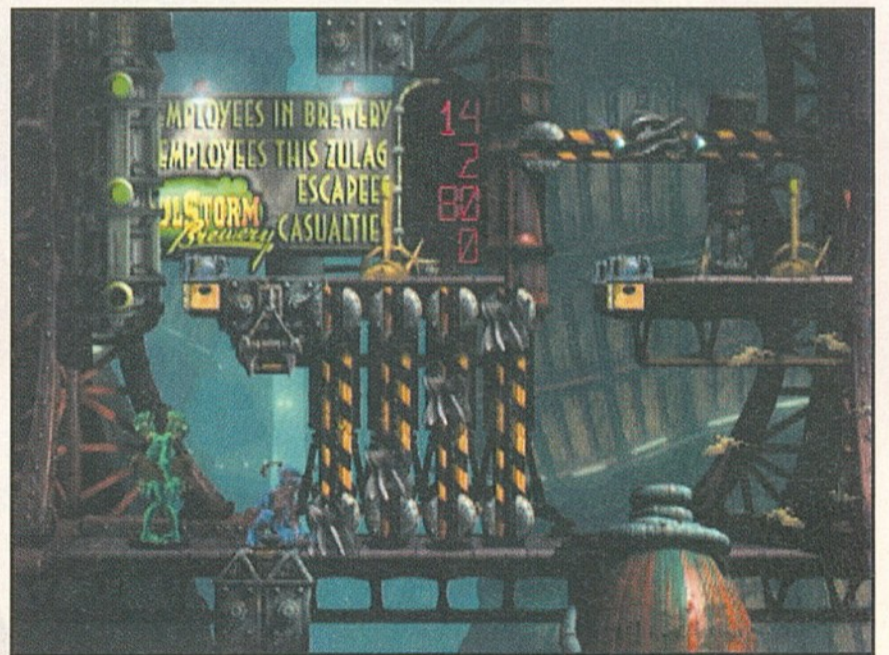
Azonnal fuss balra! Ugorj és fuss, amíg a fleechek a nyomodban vannak! Fuss végig, és ugorj be a szellőzőbe! Olvasd el a konzolt – megint láthatatlanság –, csapd le a lakatot! Állj a jobb szélre, kántálj, kezdj el rohanni jobbra. Állj meg a karnál, húzd meg, rohanj tovább a következőhöz! Húzd meg, fuss, bukj be a barlangba (X), majd ki, fuss tovább, ugorj fel a platformra, és ki az ajtón! A scrabek ugyanis meg tudnak ölni téged, sőt, gondolkodás nélkül meg is teszik. Csak egy mozdulat!

Ments, hálás leszel érte később! Menj jobbra, ereszkedj le, és ugorj át! Menj tovább, ugorj be a szellőzőbe, majd mássz fel a kőhullásnál. Fel tovább a platform tetejére, lábujjhegyen keresztül, át a következőre, ahonnan nekifutásból át a kapcsolóhoz és a konzolhoz! (Ne lógj, mert felnyársálnak!) Olvasd el a konzolt – kiselőadás scrabból –, majd húz meg a kart! Gyorsan kántálj, majd a scrabbel ökleld fel a békésen szunnyadó fleechet! Gyere vissza, kántálj, és zárd ki balra a csapóajtóval! Ugrálj vissza jobbra a másik karhoz, húzd meg, menj be, csapd le a lakatot! Most már láthatatlan tudsz lenni. Mássz fel, majd le, amerről jöt-

tél, majd tovább jobbra! Ugorj bele a szellőzőbe! A platform tetején nézd meg a konzolt, aztán légy láthatatlan, ess le, szaladj jobbra, húzd meg a kart, és ugorj! Igyekezz itt nem meghalni, mert a program kifagy, és kezdheted előlről a pályát! ☹. Mássz tovább balra, fel, csapd le a lakatot, mássz le, és menj ki!

Nézd meg a konzolt, majd menj jobbra! Kántálj, vedd át a hatalmat az itt levő scraben. Kántálj erőt, és rohanj balra a másik felé, ökleld fel, majd tovább balra, amíg a csapda mögé nem ér. Kántálj, gyere le, sétálj balra, mássz fel, menj balra, ugorj át a lakathoz, csapd szét! Ugorj vissza, menj jobbra! Állj meg a zárt ajtó előtt, és ments! Fuss jobbra, nyisd ki a scrab csapdáját, majd észvesztve spurizz balra, egészen a párkányig! Húzd fel magad villámgyorsan! Vedd át a hatalmat a scraben, rohanj jobbra, át a csapdákon a lakatig, öld meg a fleechet, majd fuss vissza, egészen a másik scrab-ig. Az egyik megöli a másikat, de mindegy ki győz, te már biztonságban vagy tőlük. Mássz le, sétálj el a lakatig, és csapd szét, majd gyere vissza az immár nyitott ajtóhoz, és menj ki rajta!

Menj balra, mássz fel, át az ajtón, majd megint balra! Üvegek! Guggolj és gurulj át a réseken, míg el nem éred a titkos helyet. Ments! Állj ki a párkány szélére, és kántálj! Előbb megnyílik a madárportál, majd átveszed a scrab irányítását! Menj vele egészen balra, amennyire csak lehet, majd kántálj újra. Villámgyorsan



ugorj, fuss és ugorj a portálba! Szólj a mudokonoknak, hogy kövessenek, majd húzd meg a kart, és ugorj utánuk a lukba! Húzd meg az új kart, ugorj le balra, és hívd a mudokonokat is! A fleechek elindultak közben föntről, gyorsnak kell lenned! Dolgoztasd a pajtikat, guggolj az aprítók mellé, és amikor az első elindul lentről felfelé, gurulj át alattuk! Vigyázz, ne riaszd el a madárkaput! Mássz fel, óvatosan kerüld el a vízszintes kést, kapcsolj ki a gyors késeket, majd mássz vissza! Kántálj, hogy a mudokonok megszabadulhassanak! Mássz vissza, fel, majd újra fel! A fleechek balra lesznek, és rögtön elkezdnek enni. Ugorj jobbra, majd be a szellőzőbe! Mássz fel, nézd meg a konzolt! A glukkonok új szórakozást találtak ki! ☹. Kántálj, és ugorj át a madárportálon!

PC-X



Diamond Rio PMP300

NEM MIND ARANY, AMI MÉREGDRÁGA

Pelace

Gondolom, kevesen vannak, akik nem hallottak még az MP3 hangformátumról, és valószínűleg a Diamond hordozható lejátszója, a Rio sem újdonság sokak számára. Hosszú hónapok ácsingózása után végre mi is a kezünkbe kaparinthattunk egyet, ám tapasztalataink nem túl kedvezőek.


Az MPEG I Layer 3, röviden MP3 formátum most már több éve – igaz, jobbára még külföldön – a számítástechnika egyik legforróbb témája. Tele van vele az Internet, szinte mindenfajta újságban publikáltak róla cikket, ki ellen, ki mellette prédikál. Miközben egyre több együttes és előadó választja reklám-

zonyos határok között bővíthető. Természetesen jár hozzá minden szükséges kábel és software, amivel a feltöltést elvégezhetjük, sőt még saját grabbelő programot – a MusicMatch Jukebox spec. verziója – mellékelnek hozzá. A feltöltéshez javasolt konfiguráció egy Pentium 90 MHz alapú gép 16 MB RAM-mal, Win95/98 vagy NT operációs rendszerrel, CD-ROM-mal és természetesen párhuzamos porttal, mivel ezen keresztül kommunikál a Rio és a számítógép. Használata pofonegyszerű, a kézikönyv elolvasása nélkül sem okozott nehézséget. A csatlakozót – nagyon kultúráltnak – úgy alakították ki, hogy továbbköthető róla bármely más egység, például a nyomtató.

vagy Sonique-hoz, esetleg egy jobb hangszórórendszerhez van szokva, nagyot döbben a különbségen. Bár itt is találunk equalizert, lehetőségeink kimerülnek a beépített „normal”, „jazz”, „rock” és „classic” közötti választásban. Talán még a Rock a legjobb, ekkor jön át a legtöbb mély hang.

Rendkívül bosszantó és jobbára érthetetlen, hogy ha a pause-zal leállítjuk valahol a számot, és 30 másodpercen belül nem kapcsoljuk vissza, akkor véglegesen megszakítja a lejátszást, azaz csak az elejéről folytathatjuk, illetve kezdetjük újra.

Hogy jó dolgokat is említsünk, a mobiltelefonokon és discmaneken már megszokott módon, itt is letilthatók a gombok, így megakadályozható, hogy véletlenül bekapcsolódjon és megegye az elemet. Az automatikus kikapcsolás is pont ugyanezt a célt szolgálja. Szintén értékelendő a stop gombon helyet kapott kis dudor, amellyel szinte láthatatlanban is kikapcsolható, ám valami hasonló nem ártott volna a legalább olyan gyakran használt hangerőszabályzókra sem.

Lehet, hogy túl szigorúak voltunk, de tény: a Rio jelenlegi ára – 50000 Ft + ÁFA – nem kimondottan a zsebpénz kategória. Ennyi pénzért – nem is beszélve a közel 30000 forintos memóriabővítésről – az ember hibák nélküli csúcsmínőséget várna. Úgy tűnik, a Diamond egyelőre élvezzi, hogy tömeggyártóként egyelőre egyedül van a piacon, azonban hamarosan jelentkezik majd a konkurencia – a Samsungról már adtunk hírt, és a Creative is bejelentette saját lejátszóját, hogy csak a nagyobbakat említsük –, ami remélhetőleg gigantikus árcsökkenéseket eredményez majd. 

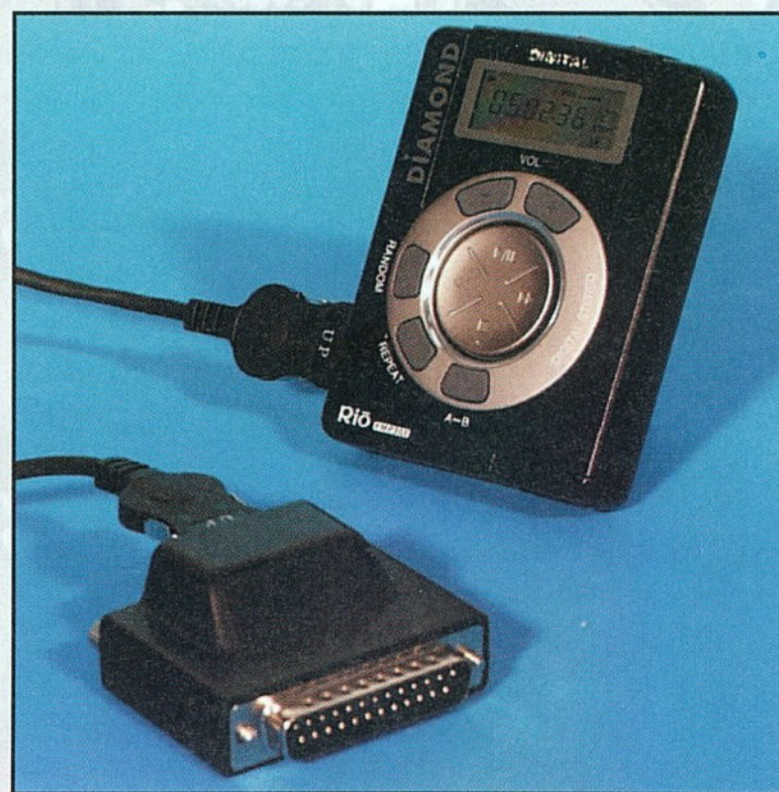


lehetőségként, a RIAA (az amerikai lemezkiadók szövetsége) kézzel-lábbal próbálja betiltani, illetve újabban kissé konstruktívabb módon, átalakítani elkódolható, pénzért adható formátumra. Mi, itthon ebből egyelőre semmit nem érünk, kivéve, hogy most már nálunk is kapható az egyik legnagyobb slágertémának számító, hordozható lejátszó, a Diamond Rio. Hosszas várakozás után, ha rövid időre is, de kipróbálhattunk egyet, a Pixel Multimédia jóvoltából.

A fekete készülék kisebb, mint egy hangkazetta, súlya mindössze 70 gramm. Külseje megnyerő, köszönhetően a modern designnak. Az elején, egy kör alakú panelen kaptak helyet a kezelógombok és az egysoros LCD kijelző. A közismert play/pause, stop, számlépés előre, hátra és a hangerőszabályzó mellett a véletlenszerű, ismételt és részlejátszás funkciókat is itt találjuk, míg a menü, az equalizer és az intro gomb a Rio tetején található. Technikai paramétereit tekintve az elméleti, 90 dB-es jel/zaj arány is igen tekintélyes, igaz, ez a technológiából adódóan nem túl meglepő. A frekvencia-tartománya a szokásos 20 Hz-től 20 KHz-ig terjed. Mindössze egyetlen AA (ceruza-) elem kell a működtetéséhez, és azzal elég sokáig kihúzza. Alapból 32 MB memóriát kapunk bele, ami bi-

rán jó pár tapasztalatot összegyűjtöttünk, s ezek nem minden esetben pozitívak. Tudtuk előre, de a gyakorlat is igazolta: az alapmemória mérete nagyon kevés. A „szabványos”, 44 KHz-en és 128 kbps-en kódolt számokból 8-10 átlagos méretű fér bele. A teljes lejátszási idő így 30-35 perc körül van, azaz nagyjából egy 60 perces kazetta egyik oldalával azonos képességeket mutat. Persze ha valaki ennél alacsonyabban kódol, mondjuk, nyelveleckék hallgatására kívánja használni, akkor sokkal többet tölthet fel. Persze ilyenkor a hangminőség is jóval rosszabb, jobbára csak szövegek hallgatására alkalmas. Szerencsére a készülék bővíthető teljesen szabványos, 16 vagy 32 megás flash memória kártyákkal, ám ezek árai szintén bődületesen magasak.

Nem voltunk teljesen megelégedve a hangminőséggel sem. Szó se róla, értékeljük a zökkenőmentes, majdnem CD-minőségű hangot, de a hozzáadott fülhallgató például az „erősen felejthető” kategóriába tartozik, és egy jobb fejhallgatóval is keresgélni kell a mély hangokat. Aki az equalizeres Winamphoz



Diamond Monster Sound MX300



A SZÖRNYETEG SZÖRNYEN JÓL SZÓL

A Sound Blaster Live! után az MX300 az első olyan kártya, amely „felveszi” a Creative Labs által a konkurenciának dobott kesztyűt. A kristálytisza, kiváló minőségű, az A3D és EAX felületeken keresztül 3D-s hang kétségkívül sosem hallott élményt jelent.

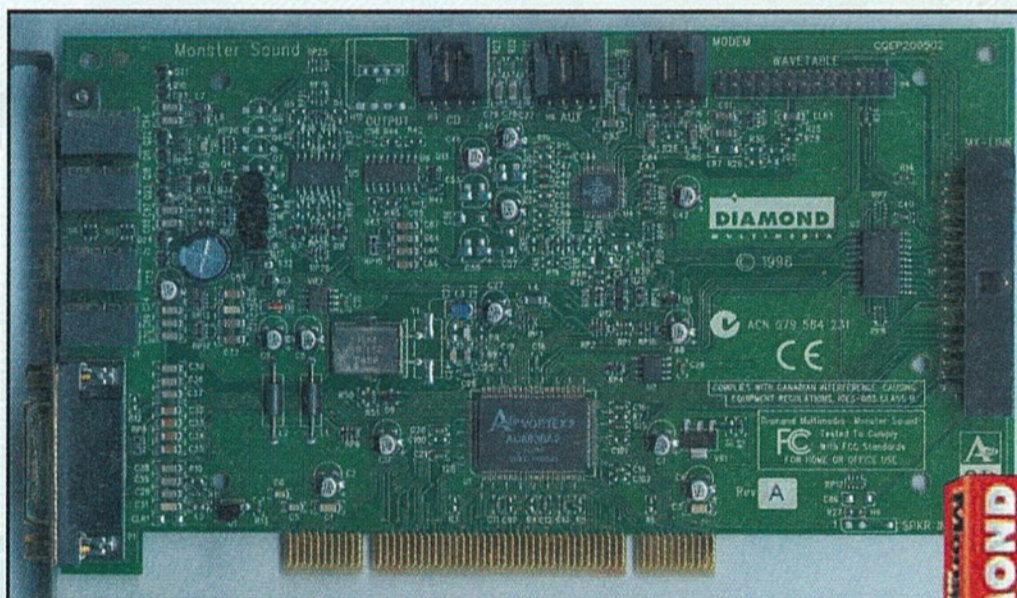
Hosszú ideig a „hangkártya” szó egyet jelentett valamilyen Creative Labs termékkel, általában az Sound Blaster 16-tal. Persze, voltak más indulók is a versenyben, ám ezek vagy igyekeztek 100%-ig SB kompatibilisek lenni, vagy eltűntek a süllyesztőben, vagy iszonyatosan drágák voltak, ám jóval túl is teljesítették a „pityegős” Blastert. Ahogy azonban a Win95 átvette az uralmat a maga univerzális programozási platformjával, visszaszorultak a DOS alapú alkalmazások és velük együtt a kompatibilitási-kényszer. Ezzel párhuzamosan a PC-s alapú hardware technológia örületes fejlődésnek indult – gondoljunk csak a 3D-gyorsítókra –, amivel az audiovonalknak ugyanúgy lépést kellett tartania. Az elvárások megnöttek: a grafikai tökéletes 3D-s környezethez ugyanolyan hangot szeretnünk volna kapni, a DVD-k – digitális Dolby – hangja is kihívást jelentett, nem is beszélve az időközben igényként felmerült ún. „házimozi” rendszerekről. Úgy látszik, a Creative helyzeti előnnyel rendelkezhetett, mert ezen a téren is elsőként dobott nagyot: a Sound Blaster Live! tavalyi megjelenésére és a vele együtt elkészült EAX technológiára mind a szakma, mind a szakértő közönség felkapta a fejét.

Szerintem önmagában a hír, hogy van Diamond hangkártya, sokak számára meglepően hangzik, pedig a cég jelentős mérföldkövet tudhat maga mögött, hogy mást ne említsek, éppen az MX200-as kártyát, amely egy kissé felborította a piacot, megdöbbentően jó minőségével. Általában a közvélemény totálisan megoszlott a Diamond Monster Soundokat illetően. Az egyik fél kritizálta, mert problémái voltak vele, a másik fél pedig esküdött rá a produkált hangminősége miatt. Valószínűleg a Creative is rajta tartotta a szemét a „szörnyeken” és mondhatjuk Live! egyfajta válaszként született meg a kihívásra. Nos, alig fél évvel később a Diamond is kész a saját válaszával, melynek neve MX300.

Bár ez meglehetősen szubjektív, de a kártya dobozát látva a teljes PC-X stáb egyöntetűen hányingert kapott: ennél visszataszítóbb, undorí-

több csomagolást nehezen tudunk elképzelni. Lehet, hogy a „nyugati” fiatal értelmiségnél most a teljesen idióta haj és a body piercing a menő – Londonban láttunk erre elég példát – mégsem hiszem, hogy ez pozitívan befolyásolja majd a kártya eladási statisztikáit. Azt viszont igen, hogy ha Pistike apukája venni akar valamit kicsi fiacskájának, elborzadva megy át a bolt másik sarkába, ha meglátja a dobozt.

Na, ennyit erről, nyilván mindenkit a hangminőség érdekel. Nos, több tesztelő társammal



együtt csak jót mondhatunk róla. A tízsávós hangszínszabályzón mindenki azt állíthat be, amit akar, de ha nem piszkálja el, illetve, ha ért ahhoz, amit csinál, megdöbbentő jó minőségű hangot fog hallani. A vélemények persze megoszlottak, hogy melyik a jobb, a Live vagy az MX300, de ez szintén nagyon szubjektív, és végül is annyira elütnek minőségben minden eddig hallott dologtól, hogy kár is ezen vitatkozni. Mindkettő eszméletlenül jól szól, és kész. Ám nem ez az egyetlen döbbenetes az MX300-zal kapcsolatban. Például a zajossága is az, ugyanis az nincs neki. Egyszerűen kristálytisza hang jön belőle, zaj pedig nuku! Tényleg félelmetes!

A másik nagy kérdés a 3D-támogatás. Nos, ahhoz, hogy teljesen tisztán lássunk ez ügyben, több oldalas cikket lehetne írni az éppen versenyben levő 3D-s próbálkozásokról, de úgy tűnik, egy bizonyos Aureal cég kerül ki győztesen a saját maga által fejlesztett Vortex nevű chipjével és az ezt támogató A3D programozási felülettel.

TRf

Nos, az SB Live! megjelenése után a Creative szabaddá tette az EAX (Environmental Audio eXtension) nevű saját kódfeületüket, amit az Aureal nem volt rest azonnal felhasználni, így az új Vortex2 chip az A3D 2.0 mellett ezt is támogatja. Erre épül a MX300, és aki csak hallotta ezt megszólalni az egyelőre egyetlen A3D 2.0-t támogató speciális Half-Life verzióval – mi sajnos nem –, az hihetetlen megdöbbentő élményről számolt be. Az EAX egyébként képes a „surround” hatást két hangfalon (fejhallgatón) is érzékeltetni, nyilván nem olyan jól, mint a négyen vagy ötön, de ez is kecsegtető lehet azok számára, akik még nem szerelték fel magukat otthon házimozis rendszerrel. Az biztos, hogy ahogy az

A3D-re is „ráharaptak” a játékfejlesztők, előbb-utóbb az A3D 2.0-vel is ez történik, ami egyet jelent azzal, hogy hamarosan nem csak grafikai, de hangzás szempontjából is teljesen élet-hívó válnak a 3D-s játékok! Az MX300 pedig ott lesz az elsők között a polcon, akik helyből kínálják ezt az élményt!



Software-támogatás szempontjából sem szégyenkezhet a kártya, hiszen jár hozzá két játék – a Half-Life Day One, Recoil teljes verzió –, egy software-es DVD lejátszó – szintén nem tudtuk kipróbálni, de állítólag az MX300 analóg módon, de ismeri a Dolby 5.1-et! –, és a közismert „hi-fi torony” rendszer, a Multimedia Jukebox, ami többek között MP3-akat is lejátszik.

Bevallom őszintén, én az első Blasterem óta Creative párti voltam, és nem tudtam elképzelni más hangkártyát a gépemben. A Microsoft DSS 80 után az Monster Sound MX300 a második dolog, ami romba döntötte ezen elhatározásomat. Azt hiszem, igenis el tudom képzelni a gépemben. Nagyon is!

(Bővebb információért forduljatok a Pixel Multimedia Kft.-hez, telefon: 266-6059)





MC-505

A GONOSZ DOBOZ

Skywalker

Múltkori ígéretemet váltom valóra, hiszen ez alkalommal az MC-505 -öst fogom veletek megismertetni, bár nem elég részletesen, mert tíz oldal is kevés lenne a viszonylag részletes ismertetéséhez.

A szekvenszer része nagyon jóra sikerült, hiszen rengeteg, összesen 95,000 leütést tárolhatunk el, a maximum 200 felhasználói patternben.

Több olyan srácot is ismerek, akik a Fast-tracker végső határait elérve komoly döntésre szánják el magukat, és hangszerekbe ruháznak egy „kis” pénzt. Az MC-303 azért tetszett olyan sok fiatalnak, mert egyszerű volt vele a zenekészítés, akárcsak a számítógépes zeneszerkesztőkben. Hasonló módon, itt is patterneket kell

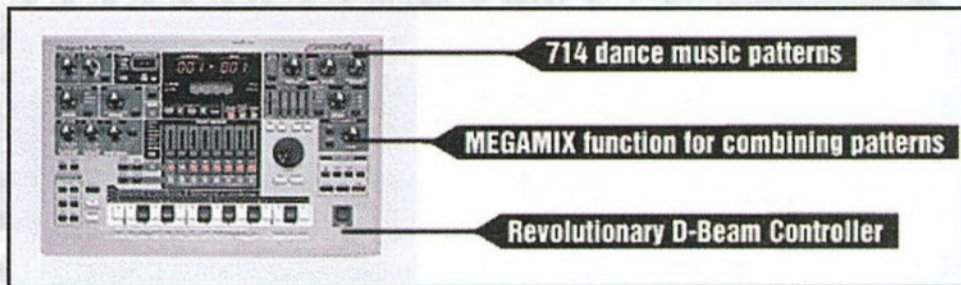
Az 505 a 303 után úgy néz ki, mint egy gonosz szörny Hóféherke után, de meg lehet szokni, és egy idő után még tetszeni is fog.

A „fenevad” ördögi vi-

gyorát a csatornánkénti hangerőszabályzók alkotják, amelyek mellesleg roppant praktikusak, nemcsak élő, hanem MIDI-s alkalmazásoknál is. Kitűnő ötleteket meríthetünk a 248 beépített patternből, melyeket a világ minden részéről válogattak össze. A 466 RPS patternből pedig remek show-t készíthetnek akár a DJ-k is. Ez az a funkció, amikor a billentyűkhöz hozzárendelhetünk egyet-egyet, majd ennek segítségével épít-

Az elődjével ellentétben egy igazi stúdióhangszerrel van dolgunk, hiszen minden változtatást kiküld és fogad MIDI-n keresztül. A profi hatást már csak a 3 sztereó kimenet fokozza, ami egy keverővel nagy előnyt nyújt. Mint a Roland újabb termékein, az 505-ön is megtalálható a D-Beam infraérzékelő, így a kezünk levegőben való mozgatásával is változtathatjuk a paramétereiket.

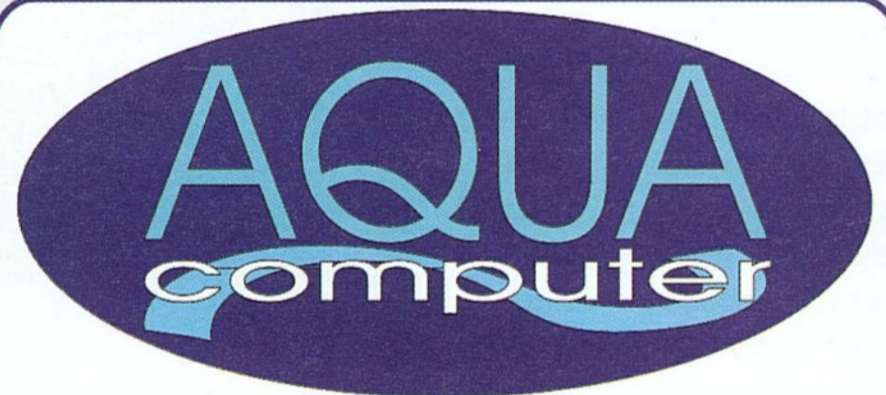
Mára ennyit az 505-ről. Köszí Mumeennak a segítséget, ja... és a kutyüt. **PC-X**



programozni, és a dalokat ezeknek a variációiból lehet összeállítani.

A 303-nak, akárcsak a trackereknek, megvan a határai. Ha egy 303 tulajdonos felírta volna egy papírra, hogy mi kéne még a hangszerébe, akkor összességében körülbelül éppen az MC-505 tulajdonságait körvonalazta volna. Tudjuk, hogy a Rolandnak igen jó üzleti érzéke van, nem volnék meglepődve, ha éppen így kezdtek volna hozzá a „nagy testvér” kialakításához.

hetjük fel a komplett dalokat. Az ABCD bankokon belül összesen 512 db előre beállított hangszín rejtőzik. Ezekből összesen 64 szólhat egyszerre. Ezen kívül még lehetőség van új hangok létrehozására, hasonló módon, mint az analóg szintiknél!



Bp. 1072 Dohány u. 38.
Tel: 322-4658 Fax: 343-45-44
Faxbank: 233-36-66 / 1135
Nyitva: H-P : 10-18 Sz: 10-13

www.aqua.hu

Tetszőleges konfigurációk összeállítását 1 napra vállaljuk

OTP Hitelügynökség a helyszínen
Gépeink a vételár 20%-ának befizetésével elvihető!

Processzorok, Memóriák, Alaplapok,
Videóvezérlők, 3D gyorsítók, Hangkártyák,
Winchesterek, CD-írók, Monitorok
A LEGJOBB ÁRAKON!!!

Alkatrészekre 1 év, konfigurációkra 1 + 2 év garancia!



ALL NIGHT
PARTY

+

KOZMIX

LEMEZBEMUTATÓ KONCERT

++

SPECIAL GUEST

FRANK KÜNNE

STAR D.J. FROM GERMANY

+++

FUTURE
& Fantasy

USA LÁTVÁNYSHOW

MŰSORKEZDÉS: 20:00

JEGYEK ELŐVÉTELZEN 1.999 FT, A HELYSZÍZEN 2.499 FT.

INFOLINE: 06 (1) 3435058

KAPUNYITÁS 19 ÓRAKOR, KAPUZÁRÁS 04 ÓRAKOR.

FUTURE & FANTASY • NEXT AGENCY PRODUKCIÓ

WWW.NEXT-AGENCY.HU • FUTURE@NEXT-AGENCY.HU

MINDEN JOG FENNTARTVA • ALL RIGHTS RESERVED

DP
AUDIO

Sound & Light

EZERSZÍN
KFT.

PCX

eurolakat

KAZZ

& EXI

a
aktuell

netop

Női magazin
Nagysága

FM
100.3 Rádío 1

mai
nap

04. 02. PÉNTEK
Pécs, Lauber Sportcsarnok
04. 03. SZOMBAT
Zalaegerszeg, Városi Sportcsarnok
04. 04. VASÁRNAP
Sopron, Sportcentrum
04. 09. PÉNTEK
Székesfehérvár, VOK
04. 10. SZOMBAT
Győr, Magvassy Mihály Sportcsarnok
04. 16. PÉNTEK
Miskolc, Egyetemi Sportcsarnok
04. 17. SZOMBAT
Debrecen, Hódos Imre Sportcsarnok
04. 23. PÉNTEK
Kecskemét, Árpádvárosi Sportcsarnok
04. 24. SZOMBAT
Szeged, Sportcsarnok
05. 14. PÉNTEK
Budapest, Petőfi Csarnok





Sufnituning

FINOMHANGOLÁS, TÚLHAJTÁS FIZIKAI BEAVATKOZÁS NÉLKÜL

A PC-X mindig is élesen elhatárolódott a „barmolj bele a gépbe, hajts szét minden alkatrészt – ha taccsra megy, vidd vissza, hisz garanciális” hozzáállástól. Ennek ellenére tisztában vagyunk vele: a téma elég sokakat foglalkoztat, ezért döntöttünk úgy, hogy röviden bemutatjuk az alábbi programokat. Felhívjuk azonban a figyelmet, hogy noha ez egy nagyságrenddel „kultúraltabb” módja a túlpörgetésnek, ugyanolyan károkat tehetünk vele a gépben, mint a brutálisabb beavatkozásokkal!

Napjaink teljesítményéhes világában mindenki harcol minden egyes MHz-ért, hogy pár százalékkal többet csikarjon ki számítógépéből, így próbálva meg behozni lemaradását a követhetetlenül gyors fejlődéssel szemben. Az általánosan elterjedt nézet szerint ennek elkerülhetetlen – sokak szerint egyetlen – útja a PC házába vezet, ami viszont riasztóan hat az amatőrökre, de néha még a profikra is. Pedig sok esetben csupán a billentyűzet és az eger használatával, szoftveres úton, több mindent érhetünk el, mint kapcsolók állítgatásával. Ne feledjük azonban, hogy a programok által csak a fizikai beavatkozás veszélyeit és kényelmetlenségeit kerülhetjük el, azonban a túl magas értékekkel és rossz beállításokkal ugyanolyan károkat okozhatunk!

SoftFSB

Nagyobb sebesség elérésének leghatékonyabb módja természetesen a rendszerbusz frekvenciájának növelése. Ennek szabályozása azonban az alaplapok 95%-án jumperek és DIP-kapcsolók segítségével történik. Tisztelet a kivételnek, mint például az Abit alaplapjai, amelyek a felhasználók körében nemcsak a széles konfigurálhatóság révén nyertek osztatlan elismerést, hanem a SoftMenu (II) által is, amely nem más, mint a BIOS setup kiegészítése egy hasznos kis menüponttal, ahonnan a ház felnyitása nélkül adható meg a FSB (Front

System Bus) sebessége, a processzor által használt szorzó és feszültség stb. Elméletben nem lenne semmi akadálya, hogy az Abit példáját követve mások is hasonló megoldást alkalmazzanak, és valószínűleg ez sarkallt egy japán programozót arra, hogy a gyártókat megelőzve elkészítse univerzális megoldását: a SoftFSB-t. Segítségével tetszésünk szerint állíthatjuk buszsebességet, túlhajtvá vagy adott esetben visszafogva rendszerünk teljesítményét. A program számos alaplapt támogat, de amennyiben nem találjuk meg sajátunkat repertoárjában, akkor sincs semmi baj, hiszen a megfelelő órajelgenerátort kiválasztva az eddig nem tesztelt termékekkel is próbálkozhatunk. Az általunk jónak ítélt értékek csak kikapcsolásig maradnak érvényben, illetve kérhetjük, hogy a rendszer újraindításkor is beállítsa.

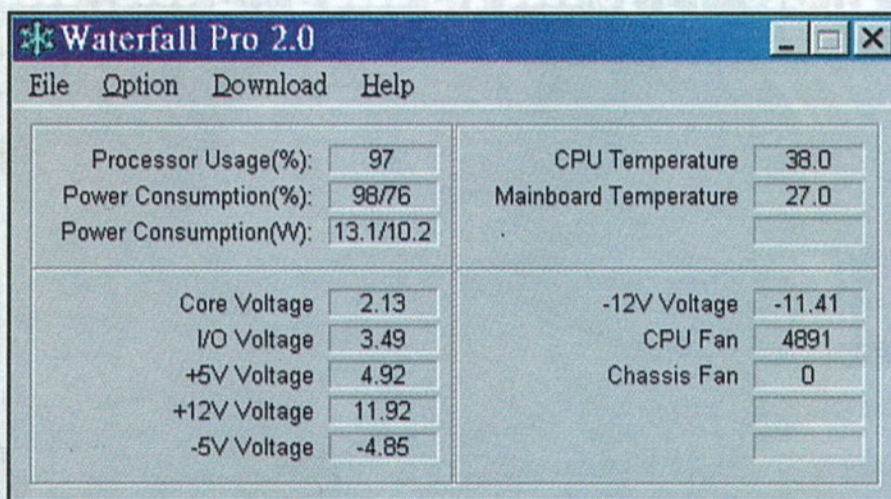
PowerTweak

Ha már kislabizáltuk, hogy a CPU (valamint a PCI és az AGP busz) mekkora frekvencián fut még stabilan, megbízhatóan, akkor léphet a képbe a PowerTweak, amely kezelésbe veszi az automatikusan detektált processzor és chipset speciális, esetleg rejtett beállításait. Ezeket a lehetőségeket

lehetetlen felsorolni, hiszen ahány chip, annyi sajátos, egyedi alternatíva, viszont abban bízhatunk, hogy a program tudni fogja, mit tegyen. E cikk írásának pillanatában a Pentium Pro-tól és II-től kezdve valamennyi Intel, Cyrix (6x86, 6x86MX és MII) és AMD (K6, K6-2 és K6-3) processzort ismeri. Optimalizálja az Intel, a VIA, a SIS és az ALI Pentium és Pentium II chipsetjeinek javarészét, extra kiegészítésként pedig a 3Dfx Voodoo 1-et és 2-t is támogatja. A lista persze folyamatosan bővül az új termékek megjelenésével. Ne várjunk csodát, de a legtöbb esetben akár így is javíthatunk jó néhány százalékot a rendszer egészének teljesítményén!

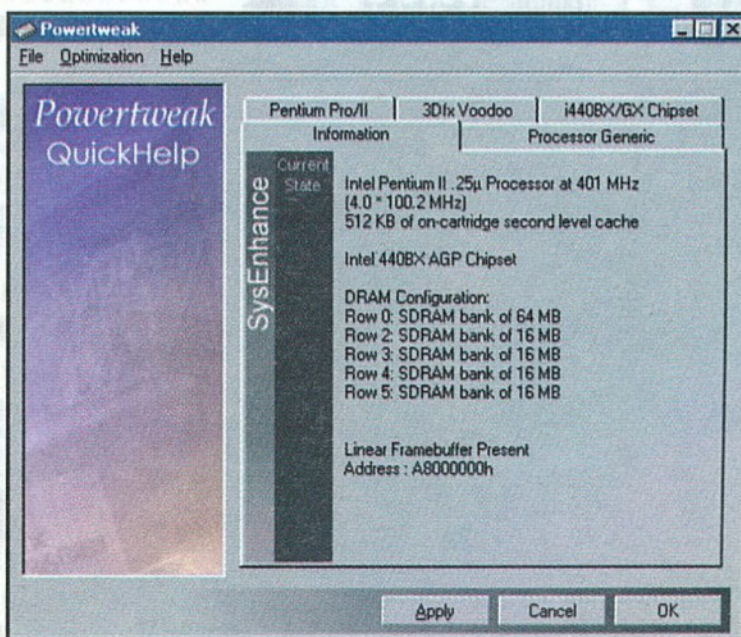
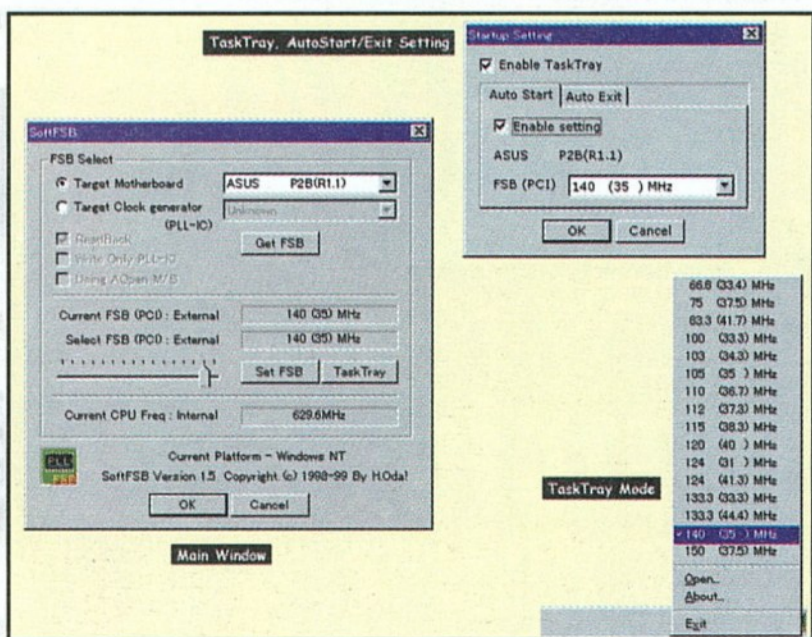
Waterfall Pro

A megnövelt, ajánlott beállításokon túlmutató frekvencia hatására természetesen a processzor



több hőt termel, a túlmelegedés pedig a rendszer instabilitásához, majd kifagyásához vezethet. Ez olyan probléma, aminek lehetőségével mindig számolnunk kell, viszont kis elővigyázatossággal, adott körülmények között megóvhatjuk magunkat

és gépünket a kellemetlenségektől. A gyártók ugyanis már jó néhány éve beépítik szinte valamennyi új CPU-ba a HLT parancsot, melynek lényege, hogy energiatakarékos üzemmódba helyezi a processzort, amennyiben nincs (pontosabban szólva nem nagyon van) szükség rá. A Windows NT és az OS/2 már régóta igyekszik ezt minél hatékonyabban ki-



használni, ám a Win95/98 semmilyen módon nem él vele, ezért van szükség kiegészítő szoftvekre, amelyek pótolják ezt a hiányosságot. Ezek közül pedig kétségkívül a Waterfall Pro a legteljesebb, amely azonban nem áll itt meg, számos egyéb feladatot is ellát. Például a körülményekhez alkalmazkodva képes szabályozni a CPU terhelhetőségét. Ha túlmelegszik, visszaveszi terhelhetőséget az általunk százalékosan megadott mértékig, míg a szintén általunk szabályozott hőmérsékleti szintre le nem húl. Ezen kívül figyeli a gép minden rezdülését is, processzor- és környezeti hőmérsékletet, feszültségeket (ha alaplapunk támogatja e lehetőségeket), továbbá ventilátor-fordulatszámokat (amennyiben ilyen eszközünk van), és figyelmeztet, ha ezekkel nincs valami rendben (túlmelegedett a CPU, túl nagy a feszültség, leállt a ventilátor stb). Az egyik ideális eszköz a bajok megelőzésére.

További programok

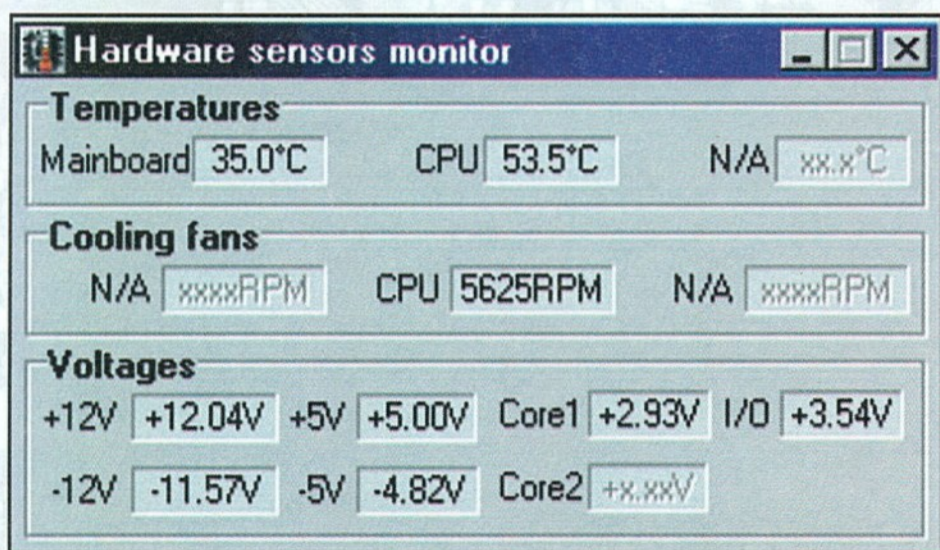
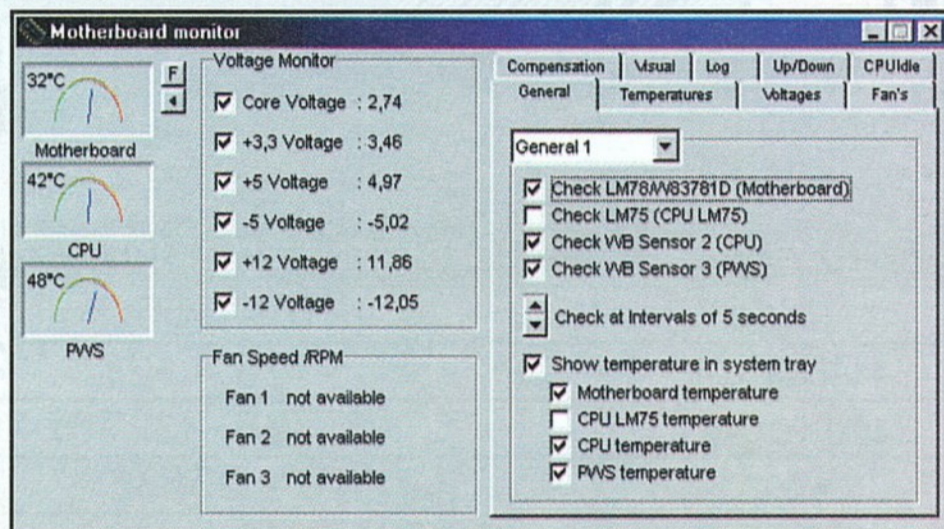
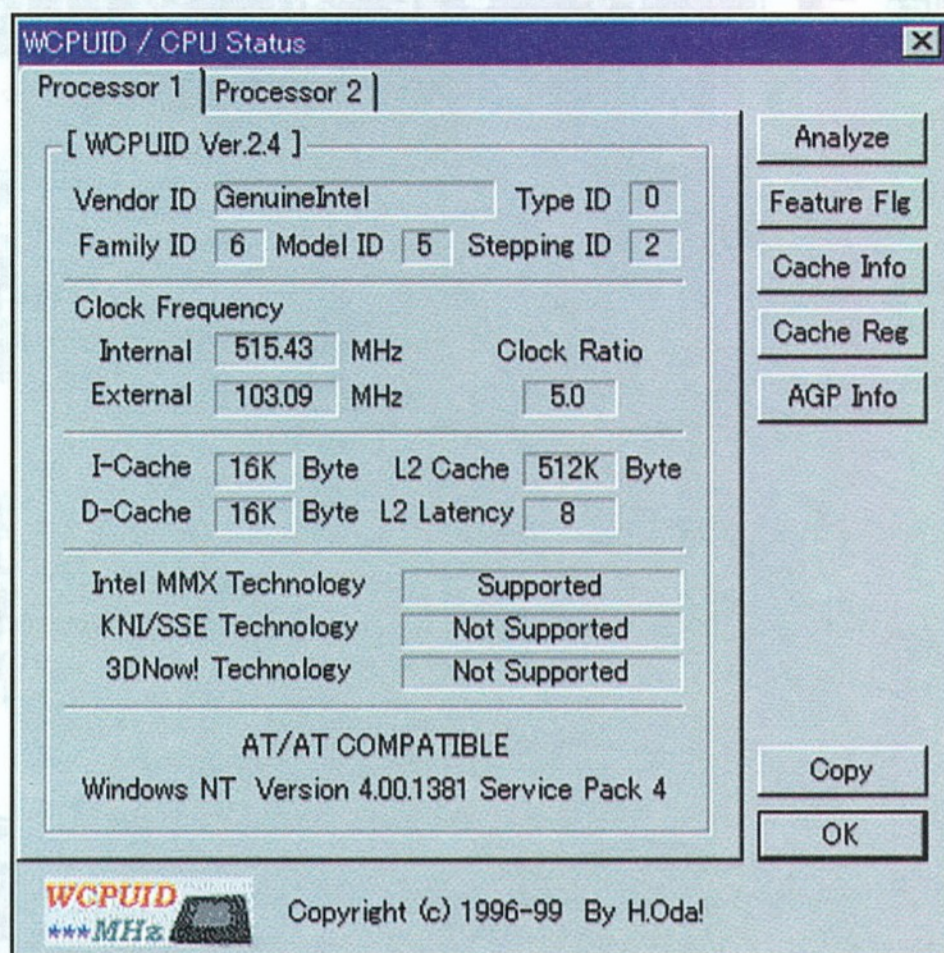
A SoftFSB, a PowerTweak és a Waterfall Pro kategóriáik legjobbjai kezelhetőség és funkcióbőség tekintetében. Ezekon kívül azonban még számos olyan segédprogram van, amely bár nem kínálja ugyan a lehetőségek oly széles tárházát, viszont tökéletesen megfelel azok elvárásainak, akik csak egy bizonyos funkciót szeretnének használni. Az ilyen egy bizonyos célból írt alkalmazások néha többet is nyújtanak egy-két dologban az általánosoknál, de van olyan is, amely máshol nem látott lehetőséget is kínál. A WCPUL2, például, a másodsztű gyorsítótár késleltetési idejét (latency) hivatott optimalizálni Pentium II, Celeron- és Pentium III-alapú rendszerekben, akár DOS alól is. A Waterfall

Pro-nak is számos konkurenciája van, olyanra, hogy ő maga is egy másik vetélytársaként született. Ez a **Cpuidle**, amelynek csupán annyi hátránya van – ha ez hátrány egyáltalán –, hogy egyelőre szigorúan tartja magát az eredeti célkitűzéshez: csak a HLT parancs minél hatékonyabb kihasználását szolgálja, kiegészítve egy-két egyéb processzorvédelmi lehetőséggel. Azok számára pedig, akik csak a legegyszerűbb megoldásra vágnak, sok helyen még elérhető a Waterfall Pro készítőinek két korábbi, hasonló célú programja, a **Waterfall** és a **Rain**.

Megfigyelés

Vannak programok, amelyek nem többletjelítésmény kicsikarását segítik, hanem tájékoztatnak annak eredményéről, illetve a következményekről.

Ténylegesen tehát nem segítik elő a túlhajtást, de hasznosak lehetnek annak kontrollálásában. Ha olyan programot keresünk, amely a CPU és a környezet hőmérsékletének, valamint a feszültségek és fordulatszámok figyelésére szolgál, akkor a **Motherboard Monitor**nál nem találhatunk jobbat. Ez a rendkívül széleskörűen konfigurálható, ezernyi apró-cseprő funkcióval megáldott segédprogram kategóriájának csúcsa. Méltó vetélytársává



talán majd a **Hardware Sensors Monitor** válhat, bár annak készítője inkább a Waterfall Pro-val szeretné felvenni a versenyt. Kettejük vitathatatlan előnye, hogy nem specializálódtak egy-egy gépfelügyelő chipre, mint ahogy azt legtöbb vetélytársuk tette. Hasznos lehet egy olyan program is, amely valós időben, általunk megadott időközönként frissülve adja meg az aktuális működési frekvenciát. A **WCPULCK** és a sajnos csak kínai nyelven beszélő, ám feladatát az arab számok használatának köszönhetően így is tökéletesen ellátó **CPULCK** révén azonnal értesülünk a változtatások hatásairól. Ez különösen a **SoftFSB** esetében hasznos, hiszen ott egy kattintásra végbemegy a túlhajtás, a rendszer újraindítása nélkül. Ha pedig ennél is többet szeretnénk tudni a processzorról, akkor a **WCPUID** a legjobb választás. Nemcsak a sebességet detektálja, hanem a FSB frekvenciáját, az alkalmazott szorzót, a másodsztű cache méretét és késleltetési idejét, a gyártót, a támogatott (kibővített) utasításkészleteket (MMX, KNI/SSE és 3DNow!), sőt, még a Pentium III-ban használatos sorozatszámok ki- és bekapcsolására is alkalmas, és még sorolhatnánk...

talán majd a **Hardware Sensors Monitor** válhat, bár annak készítője inkább a Waterfall Pro-val szeretné felvenni a versenyt. Kettejük vitathatatlan előnye, hogy nem specializálódtak egy-egy gépfelügyelő chipre, mint ahogy azt legtöbb vetélytársuk tette. Hasznos lehet egy olyan program is, amely valós időben, általunk megadott időközönként frissülve adja meg az aktuális működési frekvenciát. A **WCPULCK** és a sajnos csak kínai nyelven beszélő, ám feladatát az arab számok használatának köszönhetően így is tökéletesen ellátó **CPULCK** révén azonnal értesülünk a változtatások hatásairól. Ez különösen a **SoftFSB** esetében hasznos, hiszen ott egy kattintásra végbemegy a túlhajtás, a rendszer újraindítása nélkül. Ha pedig ennél is többet szeretnénk tudni a processzorról, akkor a **WCPUID** a legjobb választás. Nemcsak a sebességet detektálja, hanem a FSB frekvenciáját, az alkalmazott szorzót, a másodsztű cache méretét és késleltetési idejét, a gyártót, a támogatott (kibővített) utasításkészleteket (MMX, KNI/SSE és 3DNow!), sőt, még a Pentium III-ban használatos sorozatszámok ki- és bekapcsolására is alkalmas, és még sorolhatnánk...

HARDWARE HunPAGE

<http://hardware.tvnet.hu>

Egy hely, ahol nem csak hírt kaphat a legfontosabb újdonságokról, hanem olvashat is róluk, magyar nyelven!



Free Pascal

2. RÉSZ NYELVI ELEMEEK

Sting

Folytatjuk az ingyenes Pascal fordító, a Free Pascal bemutatását. Az előző részben áttekintettük a kialakulását és speciális tulajdonságait, ezúttal pedig a nyelvi elemekkel foglalkozunk. A CD-n továbbra is megtaláljátok a fordító különböző változatait, és ezúttal a fejlesztői környezetet is.

Fordítási direktívák

A Free Pascalban – hasonlóan a Turbo Pascalhoz – a fordítási direktívák vonatkozási/érvényességi körüket tekintve két nagy csoportba sorolhatók. Az elsőt a globális direktívák alkotják, melyek jellegükből adódóan az egész modulra és/vagy a teljes fordítási ciklusra kiterjedő beállításokat szabályozzák. Ilyen jellemzők például a nyomkövetési információk generálása, a koprocesszor alkalmazása vagy a célprocesszor és ezen keresztül a kódgenerálás során alkalmazott utasításkészlet meghatározása. Ezen beállításokat mindig a modul/program első utasítása előtt kell meghatározni és nincs lehetőség utólagos, a modul későbbi részeiben történő módosításukra. A globális direktívák egy része csak a főprogramban sze-

(align) befolyásoló, vagy az I/O műveletek sikerességének ellenőrzését szabályozó kapcsolók. A Free Pascal is támogatja az ún. feltételes fordítási direktívák használatát, melyek segítségével bizonyos kódrészletek feldolgozását/fordítását meghatározott körülményektől tehetjük függővé. A TP-hez képest azonban a definiáltság lekérdezése során nem csak egyetlen, konkrét direktíva létezése vizsgálható, hanem többrészből álló, logikai operátorokkal és relációkkal összekapcsolt komplex kifejezés vizsgálata is megadható.

A fent említett három kívül azonban egy negyedik típusú direktíva-csoportot, ún. üzenet-direktívákat is rendelkezésünkre bocsát. Ezek segítségével lehetőségünk nyílik a forráskód bizonyos részeinek feldolgozása során üzenetek, hibakódok közlésére a programot fordító fel-

A makrók gyakran alkalmazott, ismétlődő kódrészletek vagy deklarációk ismételt beírásától kímél meg minket, egy funkcióhívás nélküli formát alkalmazva. Ha a fordító a forráskód feldolgozása során definiált makró-azonosítóra bukkan, azt először kicseréli a definiált makró-tartalomra, majd ezt értelmezve folytatja az állomány feldolgozását. Ez gyakorlatilag azt jelenti, hogy a makrók deklarációinak feldolgozása során – más nyelvi elemekkel szemben – nem, csak a feldolgozás (referencia) helyén jutnak szemantikai tartalomhoz. A kibontott makró-hivatkozásokat a fordító ugyanúgy kezeli, mintha azok már eleve a forráskódban szerepeltek volna, azaz a bennük található esetleges makró-hivatkozásokat is folyamatosan, rekurzív módon kibontja. (Ez utóbbi miatt érdemes a makró-deklarációkkal vigyázni, ugyanis így végtelen fordítási ciklust előidéző rekurzív szerkezetek is létrehozhatók.)

Típus neve	Tárolható értékintervallum	Méret
byte	0 – 255	1 byte
shortint	-128 – 127	1 byte
integer	-32768 – 32767	2 byte
word	0 – 65536	2 byte
longint	-2147483648 – 2147483647	4 byte
cardinal	0 – 4294967296	4 byte

1. táblázat

repetitív nyelvi jelentőséget – ilyen beállítás például a futás során használt memória-területek (heap, stack) mérete. Más globális direktívák – mint például a veremellenőrzés (stack-checking) – ezzel szemben bármelyik modulban megadhatók. A másik, általában nagyobb csoportját alkotják az ún. lokális direktívák, melyek a modulon belül is többször ki-bekapcsolhatók, mert kizárólag olyan jellemzőket határoznak meg, amelyek a globális kódgenerálást nem befolyásolják. Közéjük tartoznak például a változók/adatok szó-határra igazítását

használó felé, hasonló módon a Free Pascal által küldött üzenetekhez, figyelmeztetésekhez.

Az alkalmazható fordítási direktívák felsorolását és funkcióik leírását a Free Pascal *Programmer's manual* tartalmazza.

Makrók

A Free Pascal az eredeti nyelv bővítéseként a C-ből jól ismert kód-makrók alkalmazását is lehetővé teszi.

Támogatott adattípusok és -szerkezetek

A Free Pascal fejlesztésénél az előre definiált elemi adattípusok terén a kompatibilitás megőrzését, míg a támogatott adatszerkezetek esetén a célszerűség és a programozás-technikai újdonságok felhasználását tartották szem előtt. Az előre definiált elemi egész típusok neveit és jellemzőit az 1. táblázat tartalmazza:

A fordító a különböző egész típusok közti konverziót automatikusan elvégzi, de amennyiben ennek során a cél-változón nem tárolható eredményt kap – és amennyiben ennek vizsgálatát (range-checking) szabályozó fordítási direktíva be van kapcsolva – úgy ez esetben futásidejű hibát generál. A Free Pascal is lehetővé teszi a „\$” prefix használatával hexadecimális konstans-értékek definiálását, valamint külön bővítésként immár az assembly nyelvű betéteken kívül is alkalmazhatunk bináris formában megadott számokat a „%” segítségével.

A Free Pascal a lebegőpontos műveletek elvégzését teljes egészében a koprocessorra (vagy annak hiánya

esetén az emulátorra) bízta. Ennek megfelelően lebegőpontos elemi adattípusai megegyeznek a koproci által támogatott belső formátumokkal és ábrázolási tartományokkal. (Így bináris szinten inkompatibilisek a Turbo Pascal azonos nevű megfelelőivel!) A fordító által definiált lebegőpontos adattípusok neveit és jellemzőit a 2. táblázat tartalmazza:

A comp egy speciális, lebegőpontosnak minősülő, de csak egész értékeket tároló

Típus neve	Tárolható értékintervallum	Értékes jegyek száma	Méret
Single	1,5E-45 – 3,4E38	7-8	4 byte
Real	5,0E-324 – 1,7E308	15-16	8 byte
Double	5,0E-324 – 1,7E308	15-16	8 byte
Extended	1,9E-4951 – 1,1E4932	19-20	10 byte
Comp	-2E64 – 2E64-1	19-20	8 byte

2. táblázat

Típus neve	Maximális hossz (kar.)	Méret a memóriában	Memória-foglalás módja
shortstring	255	1 + <max. hossz>	statikus
ansistring	>2 milliárd	8 + <akt. hossz>	dinamikus
widestring	>1 milliárd	8 + <akt. hossz>*2	dinamikus

3. táblázat

típus – kezelése megegyezik a Turbo Pascal azonos nevű típusáival. Ugyancsak érdemes észrevenni, hogy a **real** és **double** típusok teljesen identikusak: valójában a fordító minden real típusúnak deklarált változót és mezőt automatikusan double típusúnak tekint.

A stringek kezelésének területén a Free Pascal a Delphi számos újítását átvéve, valamint néhány saját

bővítést hozzáadva meglehetősen változásokat hoz a TP-hez képest. A standard Pascal string típusának a Free Pascal **shortstring** nevű elemi típusa felel meg. A másik két stringtípus alkotja az ún. *longstringek* (hosszú stringek) csoportját, melyek

elméletileg 2GB hosszúságúak is lehetnek. A **widestring** minden egyes eleme - szemben a másik két típussal - nem 1, hanem 2 bájt méretű - ez a karakterenként 16-bites ábrázolási mód lehetővé teszi az összes létező nyelv írásjeleit egyértelműen azonosító, ún. Unicode karakter-kódok használatát. Azt, hogy „string”-nek deklarált változókat/mezőket a fordító milyen elemi típusúnak tekinti a {\$H} fordítási kapcsoló határozza meg. Ki-kapcsolt állapot esetén a szóban forgó típust a Turbo Pascalal kompatibilis módon shortstring típusúnak, míg bekapcsolt fordítási direktíva esetén ansistring típusként értelmezi. A fordító által ismert stringtípusokat és jellemzőiket a 3. táblázat foglalja össze.

A logikai változók területén szintén a Delphi-kompatibilitásra törekedtek. Ennek megfelelően három elemi logikai típust definiál. Ezeket a 4. táblázat tartalmazza.

A stringekkel szemben az elemi logikai típusok értelmezése teljes egészében megegyezik: a 0 decimális értéket tartalmazó változók és mezők logikai értéke hamis

(false), míg az ettől eltérő értéküké igaz (true). Különbség közöttük mindössze az elfoglalt tárterület méretében mutatkozik - ennek azonban csakis szigorúan technikai okai vannak. Fontos megjegyezni, hogy a logikai kifejezések kiértékelését a Free Pascal csakis addig végzi, amíg annak szerkezetéből és a kapott részeredményekből egyértelműen ki nem deríthető a kifejezés értéke. Ezt

az ún. *short-cut evaluation* módszert lehetett felülbírálni a Turbo Pascalban a {\$B+} direktíva, az ún. *complete boolean evaluation* (teljes boolean-kiértékelés) bekapcsolásával - erre Free Pascal alatt nincs mód.

A tömbök tekintetében teljesen a kompatibilitás a TP-vel, tetszőleges dimenziós tömbök is létrehozhatók. Bár a fordító aktuális verziója még nem támogatja a Delphi dinamikus tömbjeinek használatát, de a tömb méretét - a Delphihez hasonlóan - csak a rendelkezésre álló memória korlátozza (tehát 64kb-nál nagyobb tömbök is definiálhatók).

A Free Pascalban definiált pointer-típusok az alkalmazott 32-bites memória-szerkezethez igazodnak. A hagyományos, programon belüli használatra a Turbo Pas-

calhoz hasonlóan egy 4 bájt méretű **pointer** nevű típust definiál. Ez a mutató azonban nem szegmens-offszet párosból, hanem mindössze egyetlen 32-bites offszet-értékből áll, és a program adatszegmensén belüli tetszőleges pontra mutathat. Ezen kívül a fordító definiál egy **farpointer** típust is, amely a 32-bites offszet érték

értelműség miatt - értékadás (:=) esetén szükséges a @ operátor használatára. A rekordok kezelésének területén szintén nem hoz sok újítást a Free Pascal: támogatja a hagyományos, egymásba ágyazott, illetve feltételes rekord-szerkezeteket is. Fontos azonban megjegyezni, hogy az optimalizálás során - ha a {\$PACKRECORDS} direktívával másként nem rendelkezünk - a fordító a futási sebesség növelése érdekében minden rekord-mezőt 4-bájtos határra igazít. Így, amennyiben a Turbo Pascalal binárisan kompatibilis rekord-szerkezeteket szeretnénk, úgy annak létrehozására a record előtti packed kulcsszó használatával utasíthatjuk a fordítót. Így a rekord mezőit folytonosan, szigorúan csak a tárolásukhoz szükséges terület fenntartásával illeszti egymás után (azaz minden mezőt bájt-igazítottan helyez el).

A típus-készletek (set) területén a fordító a Turbo Pascalhoz hasonlóan használható. A 32-nél nem több elemet tartalmazó seteket a program egyetlen longintben, míg az ettől eltérő elemszámúakat egy 32-bájtos tömbben tárolja. A már megszokott setoperátorok (+, -, *) természetesen itt is használhatóak.

Az enumerált típusok kezelése szintén megegyezik a megszokottal, azzal az apró eltéréssel, hogy méretük byte helyett longint. Ezen kívül lehetőség van az enumerált elemekhez rendelt numerikus értékek (az ún. ordinal values) kiosztásának megváltoztatására, azaz, bizonyos értékek „kihagyásával” is definiálhatunk típusokat. Ez

utóbbi bővítés alkalmazása esetén azonban természetesen nem használhatók a típussal kapcsolatban a pred() ill. succ() függvények, hiszen az elemek nem alkotnak folyamatos intervallumot.



Típus neve	Méret
boolean	1 byte
wordbool	2 byte
longbool	4 byte

4. táblázat

Az enumerált típusokhoz:

```
Type
EnumType = (Elso, Masodik, Harmadik, Negyedik:=20, Otodik);
```

A fenti példában az elemeknek ordinális értékei rendre 0,1,2,20 ill. 21.

A pointerekhez - példa a C-stílusú tipizált-pointerekre:

```
program PointerArray;
var i : longint;
    p : ^longint;
    pp : array[0..100] of longint;
begin
  for i:=0 to 100 do pp[i]:=i; { Tömb feltöltése }
  p:=@pp[0]; { p mutasson pp-re }
  for i:=0 to 100 do
    if p[i]<>pp[i] then
      writeln ('Ez nem lehet !');
end.
```

A rekordokhoz:

A következő két deklaráció bináris megjelenésében teljesen egyenértékű.

```
Type
{$PACKRECORDS 1}
TRecord = Record
  A : Byte;
  B : Word;
end;
és
{$PACKRECORDS 2}
TRecord = Packed Record
  A : Byte;
  B : Word;
end;
```



3D-gyorsítókártyák tesztje

VAN-E ÉLET A VOODOO II UTÁN?

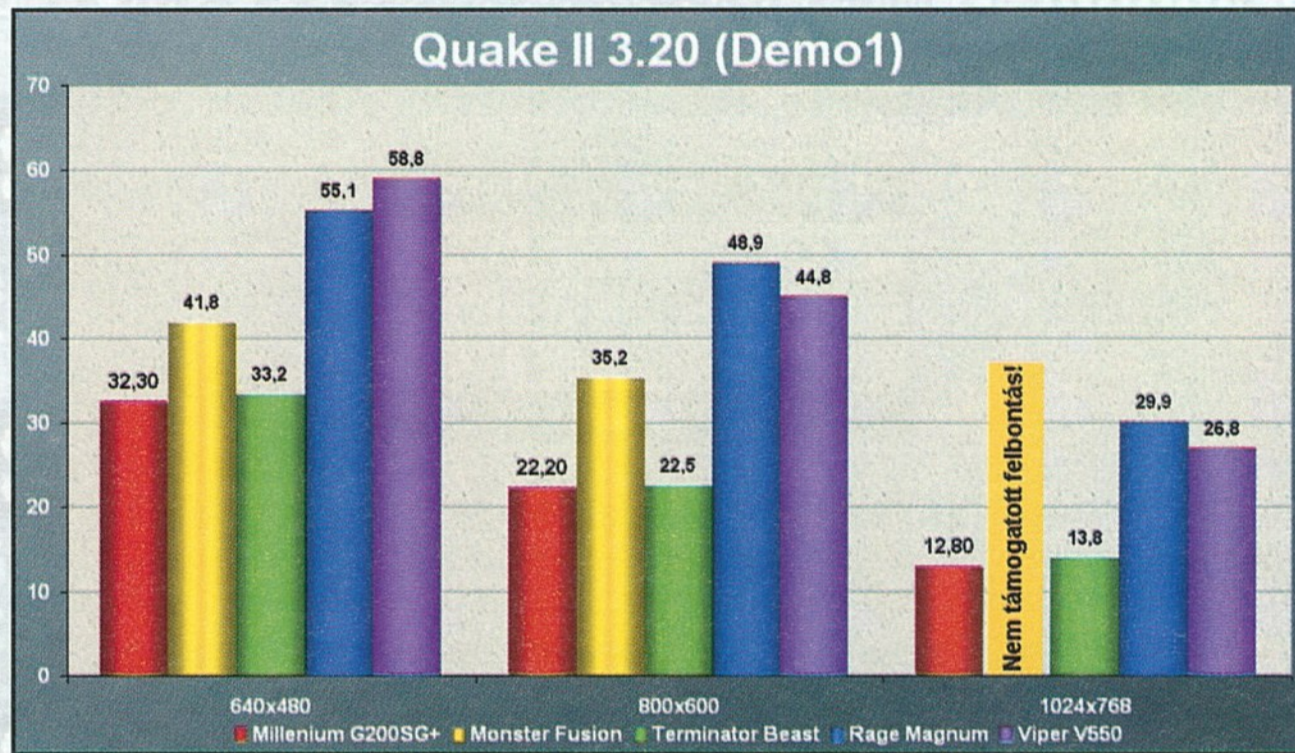
Sam. Joe

Úgy tűnik, hogy lezárult egy korszak. Már nem igaz a tétel, hogy 3D grafikai csúcsteljesítmény = kizárólag valamelyik Voodoo chip. Lehet, hogy a harmadik generációs 3Dfx üdvöske vagy konkurens társai majd fenekestül felforgatják a piacot, de ez még a jövő zenéje. Most a jelen kártyáinak teljesítményére voltunk kíváncsiak.

darab. Legfőbb pozitívuma, hogy mivel nem használja ki a kártyák spec. funkcióit, nem lehet átverni, ami nem mindig mondható el a mai tesztprogramokról! Míg a 3D-s résznél minden lehetséges és szabványos felbontást megmértünk,

Kérelhetetlenek voltunk, és valóra váltottuk régi vágyunkat: polclepakolást rendeztünk néhány videokártya forgalmazónál. Csak és kizárólag a második generációs, AGP-s kártyák érdekeltek bennünket, az olcsóbbak és a csúcsmínőséget képviselők egyaránt. Igazából három jellemzőt tartottunk fontosnak, a 2D-s és a 3D-s teljesítményt, valamint a képminőséget. Ez utóbbiról be kell értenek szubjektív véleményünkkel, mert a képernyőn szembeutó különbség reprodukálhatatlan papíron. (Egyszer próbáltuk, a végeredményben mi magunk sem találtunk eltérést.) A sebességek megmérésénél kicsit gondban voltunk a tesztprogramokkal. Nem szeretünk tesztek csak benchmarkokkal készíteni, mert a tapasztalataink szerint nem mindig a valódi, a tényleges felhasználásoknak megfelelő teljesítményekről tájékoztatnak. Inkább favorizáljuk a játékokat. Segítségükkel a tisztelt olvasó is elvégezheti saját otthoni kutyuján azokat a méréseket, amiket mi, így a grafikonokban látható üres számok megtelnek tartalommal.

A teszt 3D-s részében az OpenGL-lel nem is volt kérdés: az Quake II már jól bevált teszteszközünk erre – motorja számos „spiccen lévő” játéknak szolgál alapjául, így ennél „életszagúbb” tesztet elképzelni sem lehet. Viszont a Direct3D-vel bajban vagyunk. Mindezidáig nem sikerült olyan D3D-re épülő játékot találnunk, ami nagy

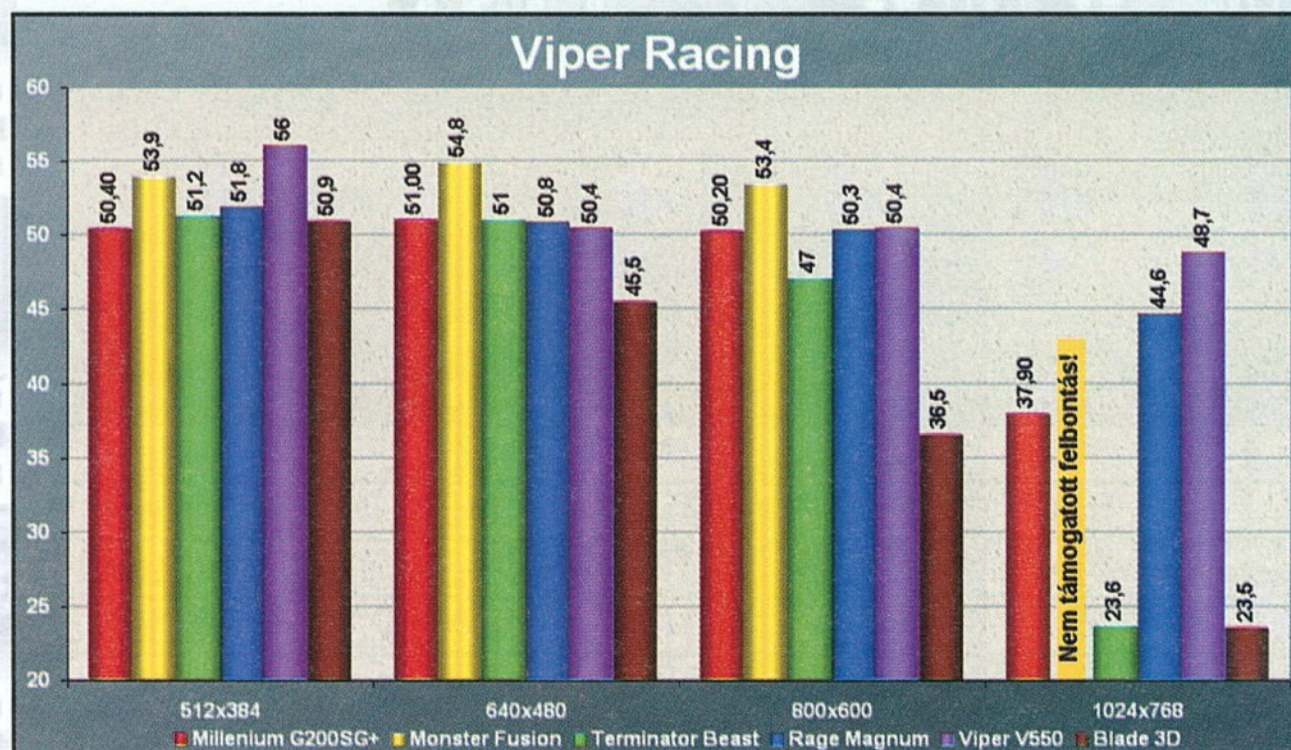


megbízhatósággal szolgáltatna adatokat. Jobb híján ismét a Viper Racing demója lett a mérce, ami időnként, sajnos, fals eredményt adott vissza. A mérések többszöri ismétlésével megpróbáltuk kiszűrni a hibás értékeket, de ha valaki otthon egymás után kirívóan mást mér, ne csodálkozzon! Szóval dolgozunk a problémán, remélhetőleg, hamarosan kikötünk valamilyen megbízható D3D-s programnál. A 2D-s teszthez egy nagyon régi programot szedtünk elő, a Wintach 1.0-ás változatát. Ez egy jól bevált igásló, igaz, nem mai

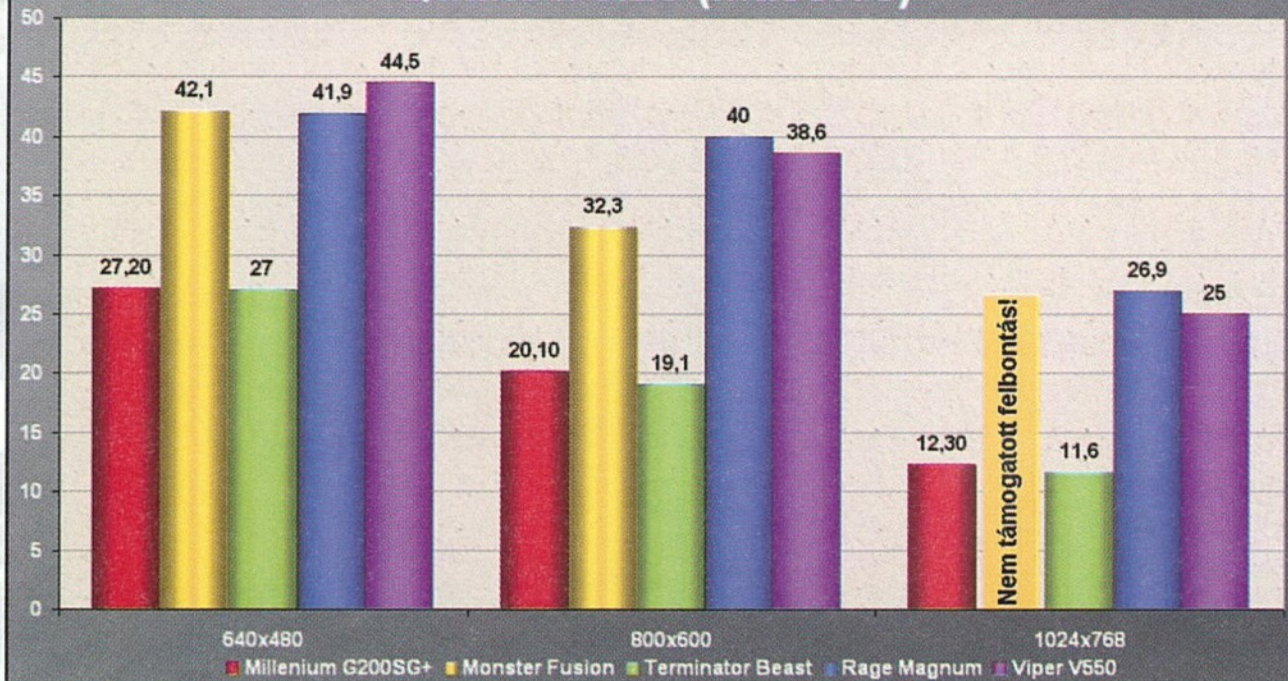
addig 2D-ben ezt feleslegesnek találtuk – az ember a szövegszerkesztőjét, táblázatkezelőjét is ugyanabban a méretben használja, mint amire a desktopja is állítva van, ezért itt megelégedtünk a 1024x768-as felbontásban mért adatokkal.

Tesztkonfigurációnak egy olyan gépet választottunk, mely számos PC-s játékos álma, és mind a programok, mind a kártyák „ki tudták futni” magukat benne. A Senorg Progress 551-esünk a teszt szempontjából érdekes jellemzői: Intel ZX-es chipsetű alaplap, Celeron 366-os processzor, 128MB SDRAM. Operációs rendszerként, természetesen, a Win98-at használtuk, DirectX 6.1-gyel.

Tesztünk kapcsán bizonyosodott az, amit már régebben is sejtettünk. Az nVidia Riva TNT chipje valószínűleg szerzett néhány álmatlan éjszakát a konkurenciának. Most, 1999 márciusának közepén ezt a 3D-gyorsító chipet, és a vele szerelt kártyákat tekinthetjük a piacvezetőnek. Persze lehetetlen megmondani, hogy ez meddig tart. A 3Dfx új Voodoo chipje hamarosan várható, és ismét csuda dolgokat ígérnek vele kapcsolatban. (Kérdéses, hogy a 3Dfx és az STB összefonódásból mi sül ki, még az is lehet, hogy a 3Dfx európai forgalmazó nélkül marad.) Jó ideje készül már a Permedia 3-as chip, ha elkészül ő is szolgálhat meglepetésekkel. Sőt, már megjelentek az



Quake II 3.20 (Massive)

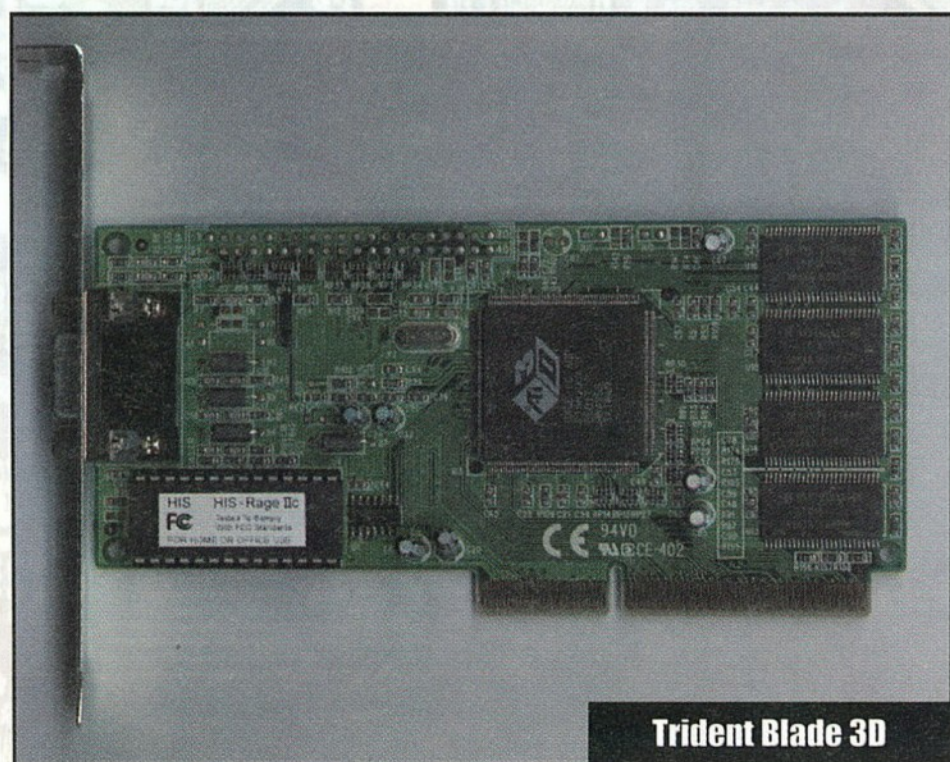


első nVidia Riva TNT 2 tesztek az Interneten, melyek működő mintákról készültek, így hamarosan várható a végleges termék is.

Trident Blade 3D

RAM: 8MB
Gyártó: Hi-8 Arcade
Chip: Trident 9880
Gyártó: Trident Microdevices
(<http://www.tridentmicro.com>)
Forgalmazó: Accelerátor Kft. (Tel.: 302-0585)
Ár: 10.800 Ft+ÁFA

Nem csodálkoznánk, ha a Trident neve sokaknak idegenül csengene. A piac legalsó árszegmensét megcélzó cég talán utoljára a 486-osok, az ISA VGA-k, korábban indult eséllyel a nevesebb gyártók mellett. Azóta viszont keményen megvetette a lábát a már említett „mindegy, csak olcsó legyen” piacon, így számtalan olyan gépben található Trident kártyát, ahol a grafikus teljesítmény lényegtelen – pl. hálózati szerverek, DOS-alapú könyvelőprogramokat futtató masinák.



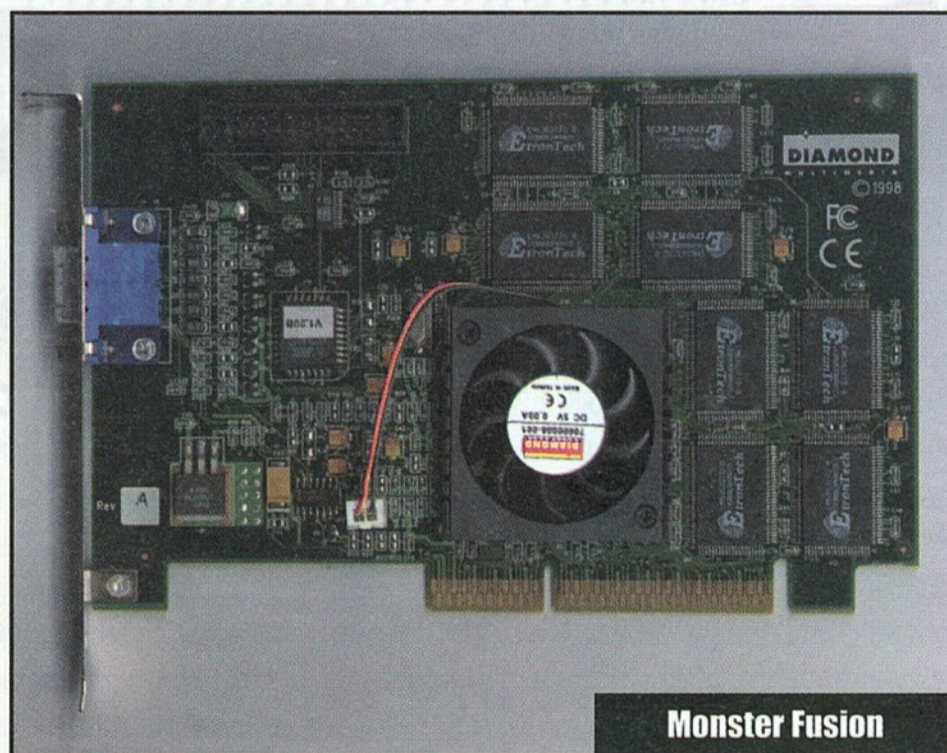
Trident Blade 3D

A 3D-gyorsítók piacán teljesen új versenyző, igazság szerint mi is az üzlet polcán találkoztunk először a Blade 3D-vel. Nem vártunk sokat tőle, viszont ami a teljesítményt illeti, egészen kellemesen csalódtunk. Direct3D-ben egészen jól szerepelt, megköszönjük: egészen szép képet produkált, viszont ami az OpenGL-ben elkövetett működését illeti, azzal nincs mit büszkélkednie. A Trident sajnos hírhedt a gyatra driver-támogatásáról. A kártyához a gyári CD-n csak egy béta állapotban lévő OpenGL drivert mellékelnek, mely a leírás szerint „a 640x480-nál nagyobb felbontásokban kifagyhat”. Nos, a Quake II már ezen a felbontáson is kifagyott, csak 320x200-ban volt hajlandó futni. Ezért

a Quake II adatok között ne is keressétek! A képminőség itt nagyon gyenge volt, mintha mindent valamiféle nyálka borított volna. Amikor a tesztet készítettük, a Trident site-on hírehamva sem volt bármiféle drivernek. Most, mikor e sorok szövegszerkesztőbe kerülnek, jó egy hete hogy visszavittük a Blade 3D-t. A biztonság kedvéért ismét elnéztünk a site-ra – láss csodát! –, tökéletesen

megújult. Win95, Win98, NT4.0, driverek, mi több Windows2000 alfa driver vigyorgott vissza a képernyőről! A legjópofább földön kívüli ismerősünk most azt mondaná, hogy „szabot”! Sajnos ezek kipróbálásáról lecsúsztunk. Gyorsan ellenőriztük a külföldi internetes HW tesztoldalat. Azon az egyetlen helyen, ahol sikerült a Blade 3D-vel foglalkozó cikket találni, kb. ugyanazt láttuk viszont, mint amit mi magunk is mértünk. A Blade 3D teljesítménye kb. fele egy Riva TNT kártyáénak, és ahogy nagyobb felbontásokba kapcsolunk, úgy zuhan. Érdekes, hogy 1024x768-ban, a Viper Racing-ben ronda textúra hibákat produkált, bár ez betudható a driver hibájának is.

A Blade 3D ár-teljesítmény viszonya nagyon kedvező. A múltbéli meghajtókkal kapcsolatos rossz tapasztalataink miatt kicsit félve merjük csak ajánlani, de egy átlagos otthoni gépbe, ahol nem a játékok alatt nyújtott csúcsteljesítmény elérése a cél, egészen jó vétel lehet.



Monster Fusion

Monster Fusion

RAM: 16MB
Gyártó: Diamond Multimedia
(<http://www.diamondmm.com>)
Chip: 3Dfx Voodoo Banshee
Gyártó: 3Dfx (<http://www.3dfx.com>)
Forgalmazó: Accelerátor Kft.
(Tel.: 302-0585)
Ár: 26.000 Ft+ÁFA

A Monster Fusion számos meglepetéssel szolgált. Kezdjük talán a kellemetlennel! A Diamondot bátran sorolhatjuk a legnevesebb videokártya gyártók közé. Nekünk – a szerkesztőségben és otthon egyaránt – tucatnyi különböző Diamond kártyánk volt már, az S3 864-re épülőtől kezdve, az ősrégi VLB-s Viperen keresztül, a Monster I és II-n át a FireGL 1000-ig. Ezek után nagyon furcsálljuk, ami a cégnél driver fronton folyik mosta-

nában. A Monster Fusion is produkált érdekes dolgokat. A telepítés után már gyanús volt, hogy True Color színmélységet csak 24-biten volt hajlandó megjeleníteni. Mikor a tesztelésben a Quake II-höz értünk, az az „OpenGL támogatás hiánya” miatt leköpte a kártyánkat, és csak SW módban volt hajlandó futni. Ez egy 3Dfx alapú kártyától több mint furcsa, így rohantunk újabb driverek után a Diamond site-ra. Természetesen volt újabb, ami az installálás után ugyanúgy viselkedett, mint amit a dobozban lévő CD-n találhatók. Utolsó mentsvárként felkerestük a 3Dfx-et, és letöltöttük a referencia drivereket. Telepítés után – micsoda meglepetés –, rögtön lett 32-bites True Color beállítási lehetőség, illetve a Quake II is azonnal futott. Nem kerítenénk ekkora feneket a dolognak, hogyha egyedi esetről lenne szó, de mostanában ez állandó problémának tűnik a Diamond termékeknél. Ami a hardware részüket illeti, kifogástalanok, de úgy tűnik, hogy a software-ek szempontjából mélyrepülésben vannak. Az utóbbi időben minden kártyánkat a referencia-meghajtókkal használtunk, beleértve a Monstereket, de akár a Viper 550-et is (Érdeemes még az ügy kapcsán átfutni az nVidia Detonatorral kapcsolatos merengésünket.)

A kellemes meglepetés a kártyán gyárilag elhelyezett hűtőventillátor, illetve a képminőség. Az aktív hűtés léte magáért beszél, aki emlékszik még a cikkekre, amelyben Voodoo hűtési kérdését jártuk körül, az bizonyára értékeli a gyári – nagyon kultúrált – megoldást. A jellegzetes 3Dfx kép, amelyen a távoli objektumok kicsit ködbe veszőnek tűnnek, nem jellemző a Banshee-re. 3D-ben a nekünk eddig legjobban tetsző TNT-vel vetkszik. Ezt a kártya már „hardcore” játékosoknak is bátran ajánlható.

Igazoltan távol

Csak olyan kártyákat tettünk képzeletbeli mikroszkópunk lencséje alá, amelyekkel egy 3D-s játékokkal játszó PC „nyúzer” megél, ezért rengeteg kártya kihullott a rostán. A boltokban hagytuk az olyan nagyon olcsó, minimális 3D-s képességekkel bíró, vagy már túlhaladottnak számító chipre épülő kártyákat, mint pl. az S3 Virge, ATI Rage IIc, nVidia Riva 128, és társaik. Az itt-ott még felbukkanó, elsőgenerációs 3D-gyorsítók táborába tartozó, 3Dfx Voodoo-ról már mindent elmondtunk, ami elmondható, ezért érdemei elismerése mellett többet nem kívánunk vele foglalkozni. Hiába volt ez a chip sokunk számára az első, a nagy „ő”, ma már – azzal együtt, hogy a játékok zöme elközlekedik rajta – bizony, túlhaladottnak számít. Nagyobb tesóját a 3Dfx Voodoo II-t most azért hagytuk a polcon, mert számos korábbi tesztünkben szolgált már etalonként – az előző hónap CPU tesztjében, egy szakasztott a mostani tesztkonfigurációnak megfelelő gépben mértünk vele a Quake II segédelmével OpenGL teljesítményt –, illetve terveink szerint majd az új Voodoo megjelenésekor szeretnénk egy bővebb tesztet készíteni.

Igazolatlanul távol

A nagyon kedvező árú Intel i740 alapú kártyából két különböző – névtelen – gyártótól származó példányt is kaptunk, de mind a Senorg Progress 551-es tesztgépünkben, mind egy Asus P2B alaplapon ugyanazt a hibát produkálta. Már a bootoláskor, a BIOS bejelentkezése alatt csak töredezett, olvashatatlan kép volt látható. Ugyan a tesztben való részvétele fenekestül nem forgatta volna fel az eredményeket – nem is igazán sorolnánk a másodgenerációs kártyákhoz –, de az olcsóbb szegmens képviselőjeként érdekes lett volna.

Matrox Millennium G200SG+

RAM: 16MB

Gyártó: Matrox Electronic Systems
(<http://www.matrox.com>)

Chip: Matrox MGA-G200

Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.: 351-2338)

Ár: 20.900 Ft + ÁFA

A Matrox régi és nagyon jól csengő név. Drivereinek közös jó tulajdonsága, hogy számtalan olyan funkció és paraméter állítható a segítségükkel, amihez a legtöbb más gyártó termékeinél egyáltalán nem lehet hozzányúlni. Például hány másik kártyán lehetséges 1 Hz-es lépésként állítani a vízszintes és függőleges

frissítési frekvenciát? Lehet, hogy mindez nem hatja meg az átlagos PC-s játékost, de az a felhasználó, aki DTP munkára akarja fogni a gépet, nagyon tudja értékelni.

D3D-ben nincs semmi szégyellni valója a G200-nak, de OpenGL-ben sajna elvészik – gyakorlatilag nincs is OpenGL támogatása. A kártyához mellékelt CD-n van egy DLL-file, amivel kiegészítve a Quake II-t, futtathatóvá válik a játék a Millennium G200-on, de viszonylag lassan, és nagyon sötét kép az eredmény. Engedtessék meg nekünk egy autós analógia, miszerint a Matrox G200 az a Volvo kombi, amivel kényelmesen és biztosan eljutunk oda, ahová igyekszünk, de a belső sávból kidudálnak az ott haladó sportkupék.

ATI Rage Magnum

RAM: 32MB

Gyártó: ATI Technologies
(<http://www.atitech.com>)

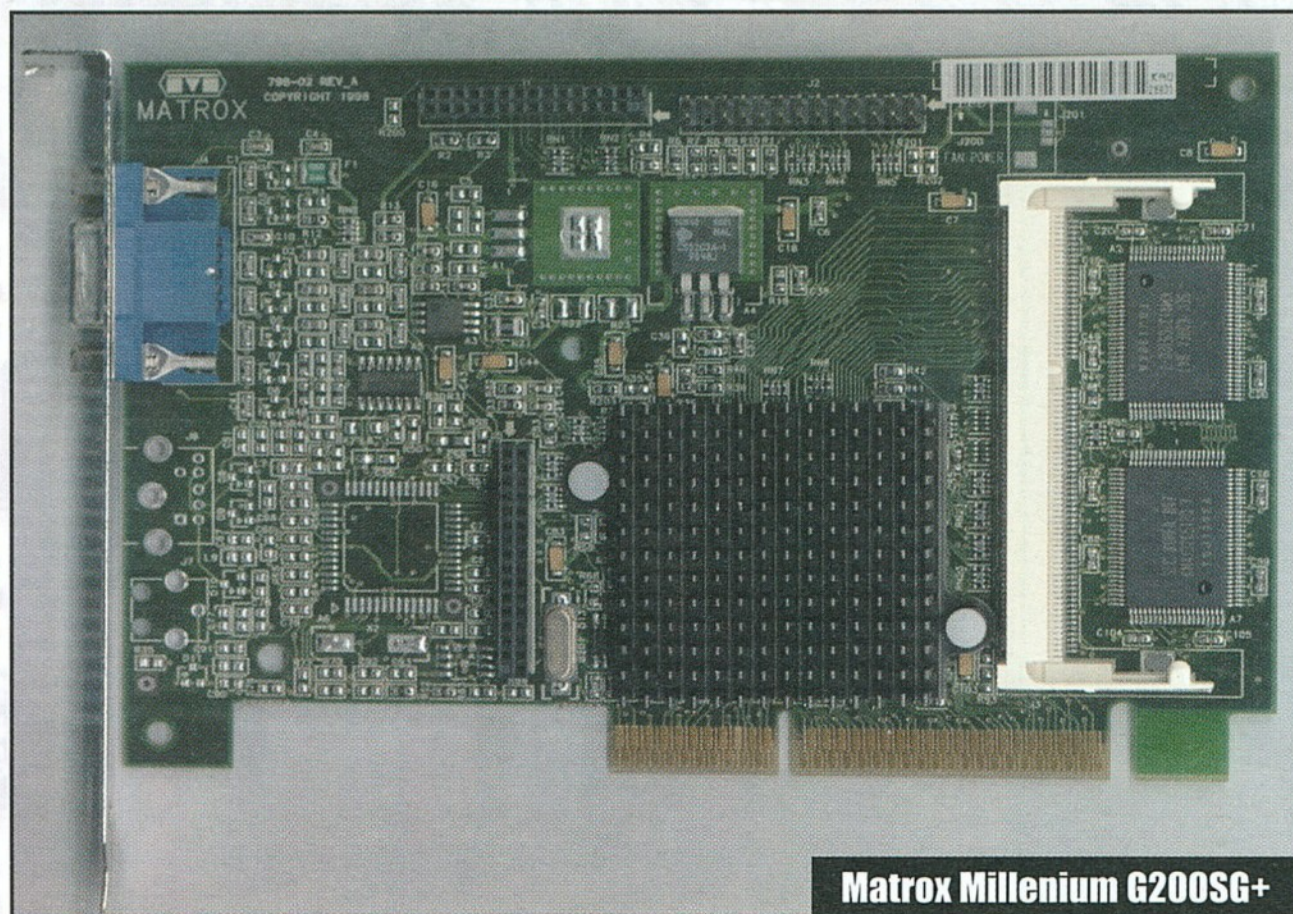
Chip: ATI Rage 128

Forgalmazó: Axico Kft. (Tel.: 352-8932)

Ár: 41.500 Ft + ÁFA

Mikor először hallottunk az Rage 128 alapú kártyáról, az a hír járta, hogy „a TNT verő”. A teszt eredményeit nézve azonban ez kevésbé igaz. Mi inkább úgy fogalmaznánk: „az első kártya, ami minden tekintetben felveszi a versenyt a TNT-vel”. Ami a sebességet illeti, OpenGL-ben ráver a Detonator driverrel erősített TNT-re, de 2D-ben, és D3D-ben nálunk alulmaradt. Képminőségben viszont nem érheti szó a ház elejét.

Az Rage 128-cal kapcsolatban maradtak bennünk kérdőjelek. Igaz, külföldön már koráb-



Matrox Millennium G200SG+

ban kapható volt, ám Magyarországra csak március közepe táján érkezett meg. A nagy kérdés, hogy nem késett-e el, illetve, hogy megtalálja-e a célközönségét? Másodikgenerációs kártyával piacra lépni, nem biztos, hogy mostanában túl szerencsés, amikor az első TNT2-es kártyákat áprilisra ígértek, nyomukban jön a Voodoo III. Ami pedig a célközönséget illeti, a 32 MB nem biztos, hogy megkaphatja azo-

Hercules Terminator Beast

RAM: 8MB

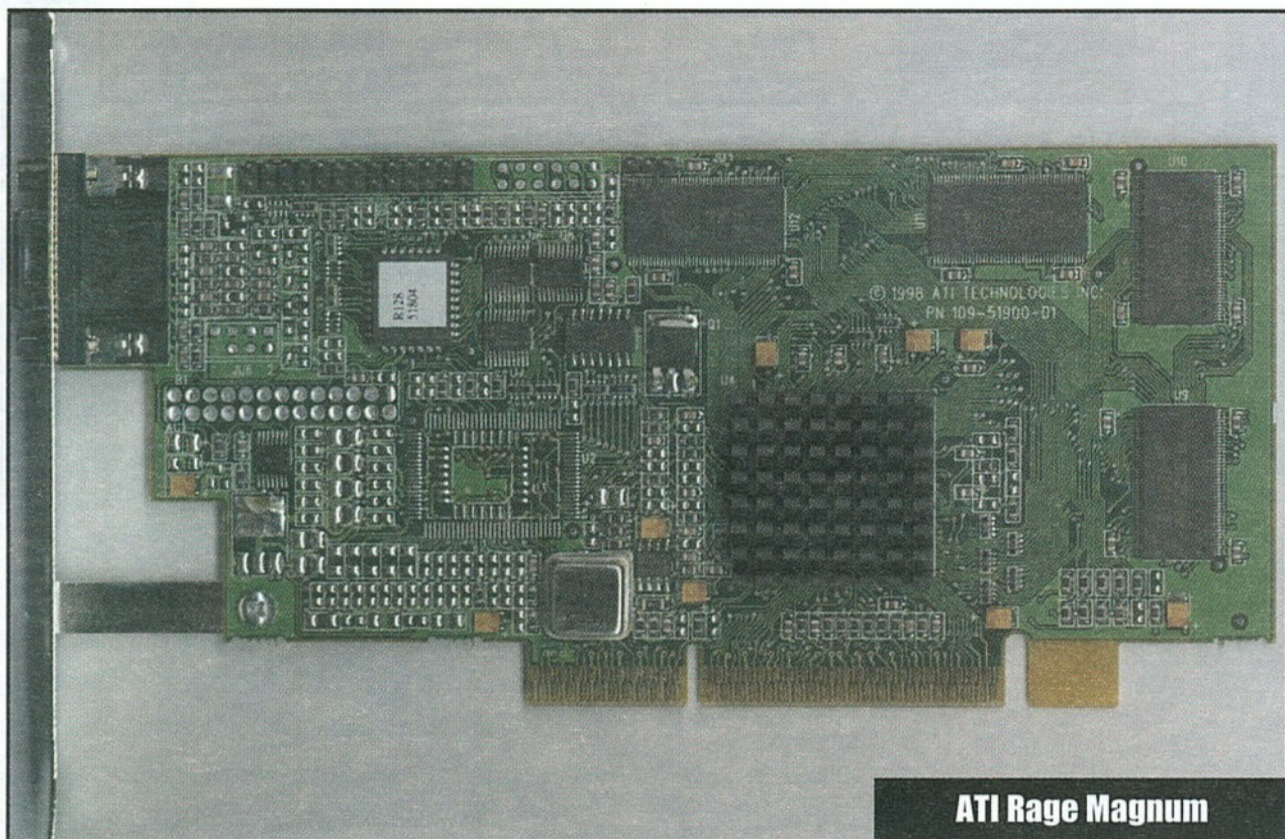
Gyártó: Hercules Computer Technology
(<http://www.hercules.com>)

Chip: S3 Savage3D

Gyártója: S3 Incorporated (<http://www.s3.com>)

Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.:351-2338)

Ár: 24.800 Ft+ÁFA



ATI Rage Magnum

kat, akik elhúlnak az igencsak borsos ártól. Elképzelhető, hogy a jövő, méretezsebb textúráit használó játékaiban majd a Rage 128 kerül fölébe a TNT-nek, de azt tudni kell, hogy a közeljövő kártyáin is lesz ennyi RAM.

A teszt nem volt zökkenőmentes. Valamiért nagyon „benézte” azt a 17”-os, Targa Plug & Play monitort, amin a tesztet készítettük, és 1024x768-ban olyan képfrissítéssel küldte meg, hogy attól féltünk felrobban szerencsétlen. Ugyanígy viselkedett egy szintén PnP Samsunggal, csak egy MAG XJ700T-vel volt hajlandó kiegyezni. Hogy nem a monitorokkal van valami gond, mi sem bizonyítja jobban, hogy többi kártyával nem volt ilyen problémánk. A mellékelt driver CD-je a területi beállításokból kiszűrte, hogy hol tartózkodik, és ékes anyanyelvünkön kommunikált a telepítés alatt. Ez egy kedves figyelmesség az ATI-tól, de mi hálásak lettünk volna, hogyha a telepítés nyelvét kézzel átállíthattuk volna, mert mi még nem tudunk „újmagyarul”. Hosszas tanakodás után sem tudtuk egyértelműen eldönteni, hogy mi lehet az a „BOÁK”, aminek a típusa Rage 128, „rev. jele” pedig „0 (0h)”.

Ettől függetlenül bátran merjük ajánlani az ATI Rage 128 chip alapú kártyákat a hardcore játékosoknak. Szerintünk a gyártó garancia a biztos és megbízható (driver) támogatásra.

Először tavaly októberében, az ECTS kapcsán tudósítottunk az akkor még működő minta szinten létező chipről, és a viharos szakmai fogadtatásáról. Azóta elültek a viharok, és a termék is „beérni látszik”. A kép teljessé tételéhez el kell árulnom azt is, hogy nem most először látunk Terminator Beastet. Már megjelenésekor vendégeskedett egy nálunk, de annyi problémánk volt a Win98-as ve-

zérőprogramjával, hogy leteztünk a bemutatásáról. Akkoriban sűrű egymásutánban jelentek meg hozzá az újabb BIOS és driver verziók, ami igazolni látszik azt, hogy baj volt a kréta körül. Nos, az ilyen jellegű gondok elmúltak.

A Terminator Beast által produkált kép kifogástalan, de mint a teszteredmények mutatják, sebességben inkább a középmezőnyt erősíti. Ez betudható annak, hogy a Savage3D chip sebességnövelő S3TC névre hallgató, textúra tömörítése sajnos elég gyéren támogatott, ami meglepő, hiszen beépítésre került a DirectX 6-ba. Játék szempontból viszont remekül használható mind D3D, mind OpenGL alatt. Érdekesség, hogy a Senorg Progress 551-es konfigurációban is egy noname Savage3D alapú kártya üldögél, amelyet szintén leteszteltünk, és teljesítményben kb. ugyanazt hozza, mint a Beast, ezért nem szenteltünk neki külön helyet. (Nem tudja valaki, hogy miért csak a Savage3D-s kártyán van színes egérkurzor a Settlers III-ban?)

Diamond Viper V550 OEM

RAM: 16MB

Gyártó: Diamond Multimedia
(<http://www.diamondmm.com>)

Chip: nVidia Riva TNT

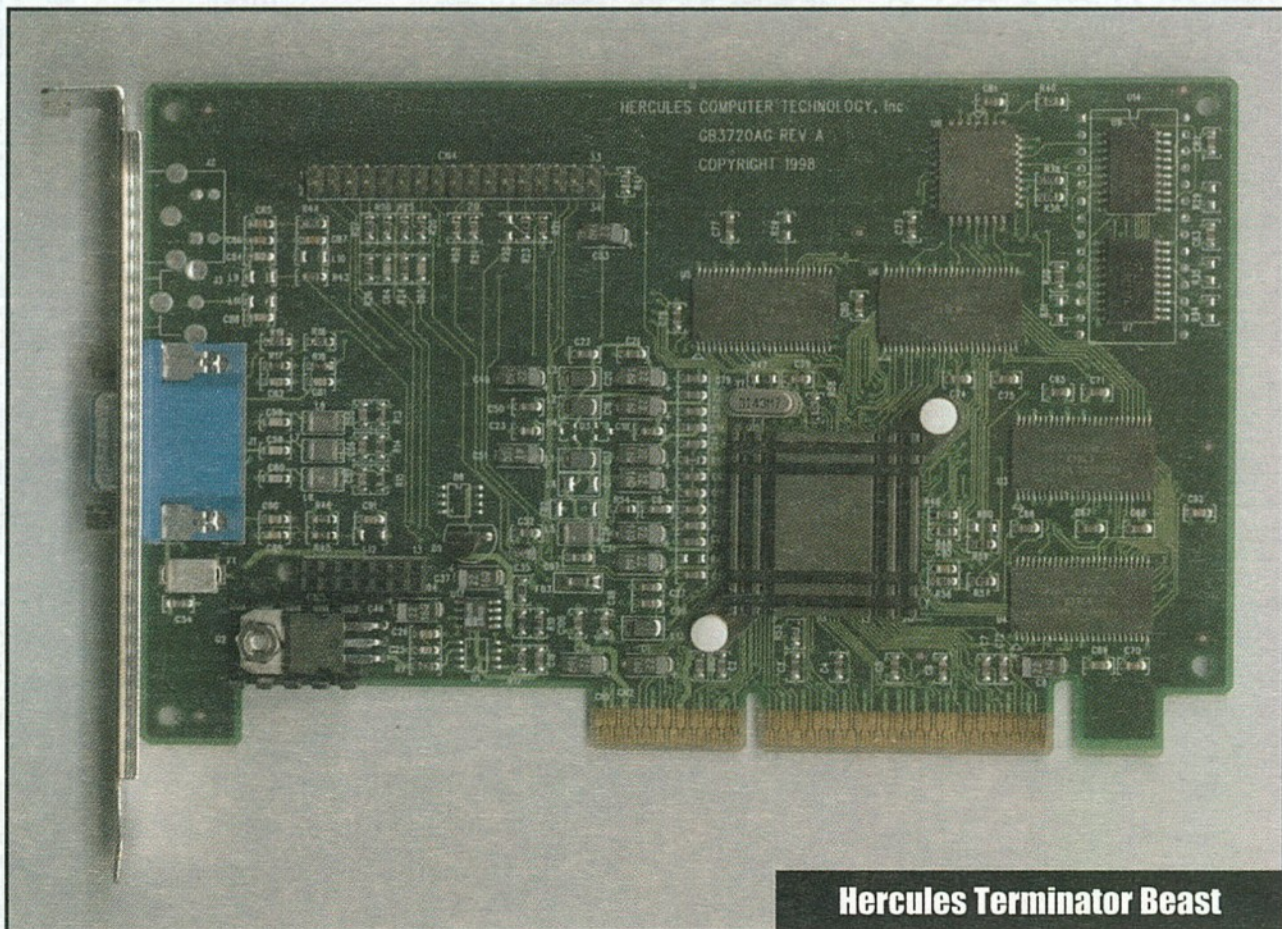
Gyártó: nVidia Corporation

(<http://www.nvidia.com>)

Forgalmazó: Pilot-Comp Kft. (Tel.: 351-2338)

Ár: 27.900 Ft+ÁFA

Az eddiekből már világosan kiderült, hogy szerintünk a piacon jelenleg kapható 3D-gyorsítókártyák közül az nVidia Riva TNT alapúak ár/teljesítményben a legjobbak. A TNT képminőségétől már akkor a padlón kop-



Hercules Terminator Beast

A veszélyes Detonator

Szapultuk a Diamondot a Monster Fusion csapnivaló drivere miatt. Nos, a TNT tulajok most saját bőrükön tapasztalhatják meg, hogy mennyit számít, mennyire teljesítménybefolyásoló tényező egy jól, vagy éppen rosszul megírt vezérlőprogram. Mikor az nVidia kihozta Detonator névre hallgató driverét, és mi próbából lecseréltük az addigi Diamond meghajtókat, kellemes meglepetés ért. A Detonator lényegesen gyorsabb, adott esetben akár 30-40%-al is. Megjegyeznénk, méretben kisebb is, mert pl. nincsen benne teljesen felesleges, de annál csicsásabb „sebességteszt” és még ezernyi más bigyó. Az USA-ban piacvezetőnek számító STB – újabban 3Dfx érdekeltség – nem habozott

azonnal támadni az nVidiát, hogy a Detonator nem csinál semmi mást, mint túlpörgeti, azaz magasabb órajel frekvencián járta a TNT chipet. Az nVidia ripsztozott, mondván a teljesítmény növelésének nem a chip órajel növelése az egyetlen útja, annál is inkább, hogy a TNT órajelét nem a driver határozza meg, hanem a BIOS (kém, mi máshogy tudjuk). Nos, míg ők civakodnak, addig mi bátran használjuk a Detonator, és élvezzük ki az általa nyújtott plusz teljesítményt. Időközben több gyártó is bejelentette, hogy új drivert fejleszt a Detonator alapjain – a Herculesé meg is jelent (megtaláljátok a CD-n, jó az összes TNT-s kártyához, és alpból tartalmaz túlpörgetési lehetőségeket!). A sebességkülönbségeket a mellékelt grafikonok reprezentálják

A Detonatornak azonban vannak árnyoldalai is! Tapasztalatunk – „TRf négy álmatlan éjszakája” címmel vetítik a mozik – szerint csak akkor működik jól, ha először egy „normális”, Viper550 meghajtót telepítünk, majd erre tesszük fel. Ellenkező esetben a Win98 indulásakor úgy teszi taccsra a gépet, hogy a kikapcsoló gomb sem működik az ATX házon (ugyanazt tapasztaltuk a 0.48-as natív nVidia driverrel is). Egy Asus V3400-as kártyán kipróbálva a TV kimenet hagyott fel a működéssel a hatására.

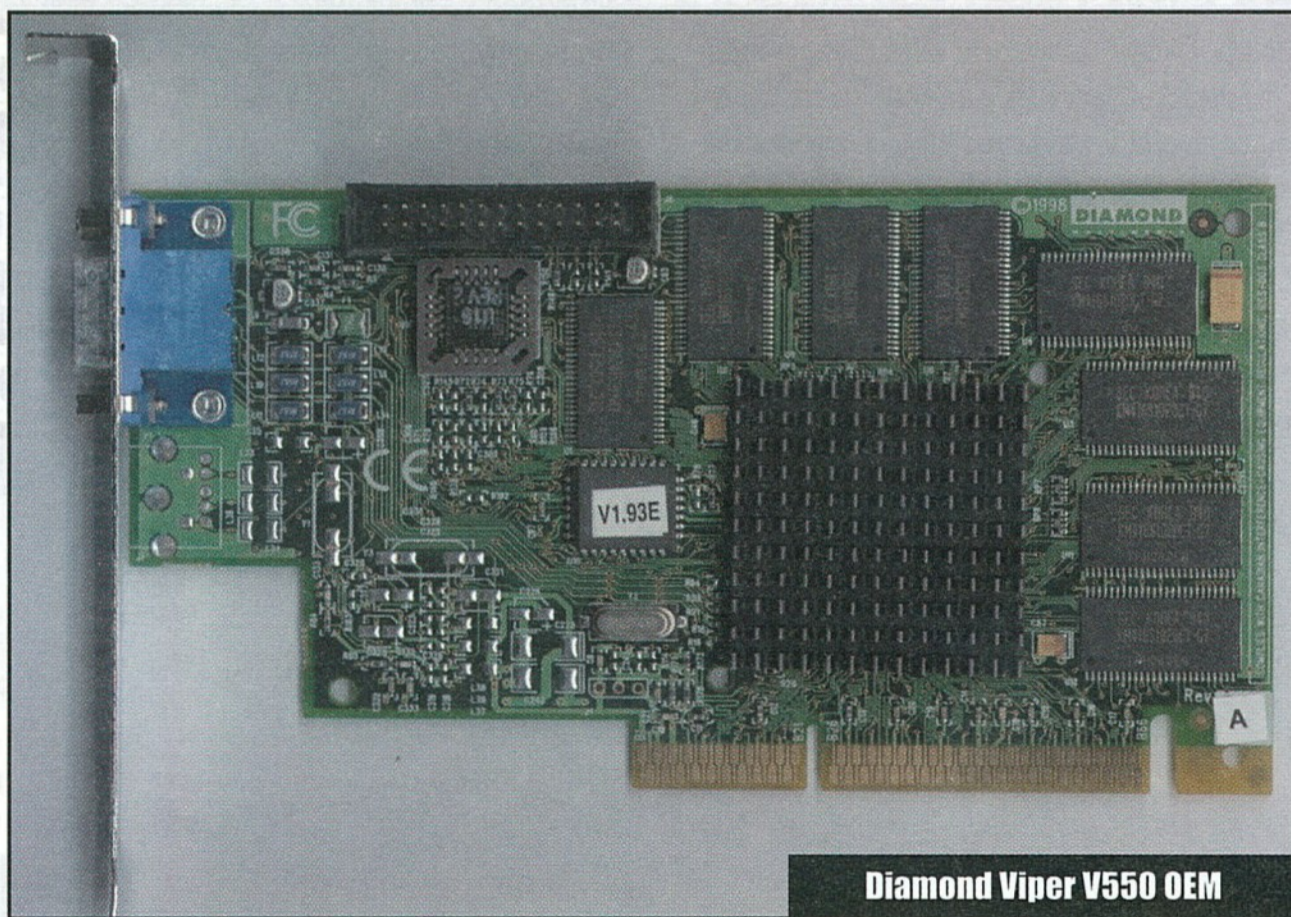
Programok*		Diamond**	Detonator	Változás
Quake II 3.20 Demo1	640x480	47	58,8	125%
	800x600	36	44,8	124%
	1024x768	24,2	26,8	111%
Quake II 3.20 Massive	640x480	31	44,5	144%
	800x600	30,9	38,6	125%
	1024x768	21,6	25	116%
Wintach	Word Processing	2298,88	2043,49	89%
	CAD/Draw	2333,69	3587,07	154%
	Spreadsheet	1412,71	1650,48	117%
	Paint	717,82	1205,45	168%
	Overall	1690,78	2121,62	125%

* A Viper Racing eredményei inszignifikánsak, ezért nem szerepelnek a táblázatban

** A teszteléshez a 4.10.01.0255 verziójú Diamond Viper 550 drivert használtuk

matlan éjszakáink azért, mert az új szerkesztőségi gépeinkbe is TNT-s kártyákat választottuk. A tesztben egyetlen problémát tapasztaltunk, mégpedig a Quake II „Massive” demójában, 1024x768-as felbontásban, néha elszúrta a láva textúráját. A kártyához az nVidia Detonator TNT driverét használtuk, a részleteket erről lásd külön a keretes részt. Mindenkinek csak ajánlani tudjuk, de érdemes megkeresni a legmegfelelőbbet, mert a különböző gyártók, különböző szolgáltatású termékei között jelentős árkülönbségek lehetnek. Nem biztos, hogy érdemes plusz pénzt kiadnunk, pl. a TV kimenettel szerelt változatért, ha valószínűleg soha nem használjuk majd azt.

PC-X



Diamond Viper V550 OEM

Csináld magad!

Mit hol lelünk meg, ha meg akarjuk ismételni a tesztet otthon?

DirectX 6.1 Core:	29-es PC-X CD
NVidia Riva TNT Detonator driver:	30-as PC-X CD
Quake II 3.20-as patch:	28-as PC-X CD
Viper Racing Demo:	26-os PC-X CD
Wintach 1.0:	CD-X I J

pant az állunk, amikor a tavalyi ECTS-en először láttuk. Ugyan jómagam is egy Voodoo II-t birtoklok az otthoni gépemben, de meg kell barátkoznom a gondolattal, hogy kedvencem már nem számít a csúcshoz. A Viper550 az OpenGL teszt kivételével mindenhol verte a mezőny többi tagját, de ott sem kapott ki jelentősen, így nem lesznek ál-

Keressd óráinkat a CD mellékleten



Vagy üzleteinkben, például a Mammut bevásárló üzletházban!

Pentium III röpteszt



MEZEI FUTÓVERSENY

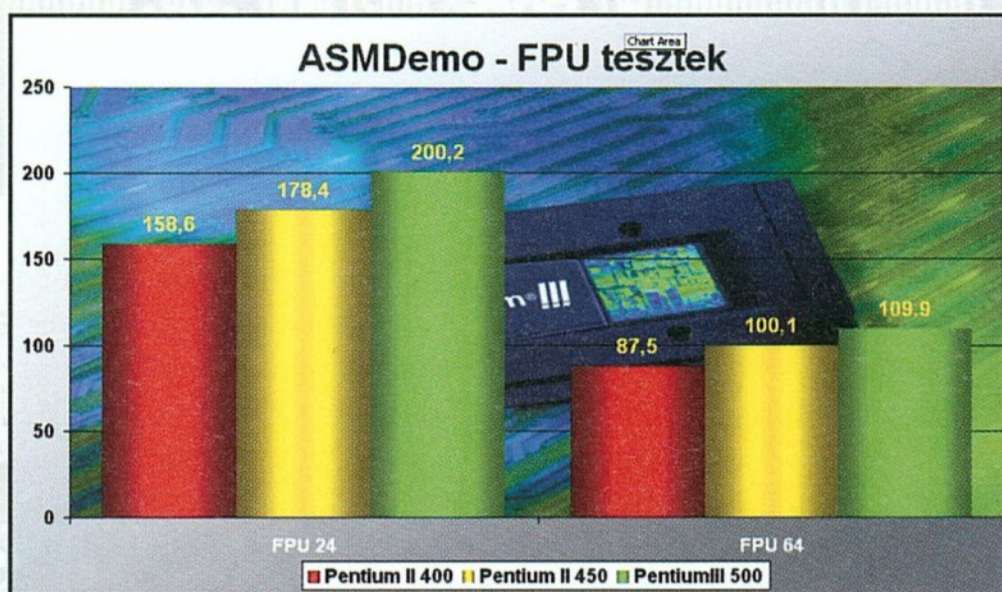
A PC-X jelenti: „Rövid látogatást tett szerkesztőségünkben egy Pentium III 500-as CPU. Megérkezése után részt vett Pentium II 400 és Pentium II 450 oldalán egy futóversenyen, melyet megnyert. A verseny után azt nyilatkozta, hogy a PC-X Magazint fontos állomásnak tekinti, ahová pályafutása során még feltétlenül visszatér.”

Sam. Joe

pozza fel azt a cikket, így még teljesebb képet kap a mért teljesítményekről.

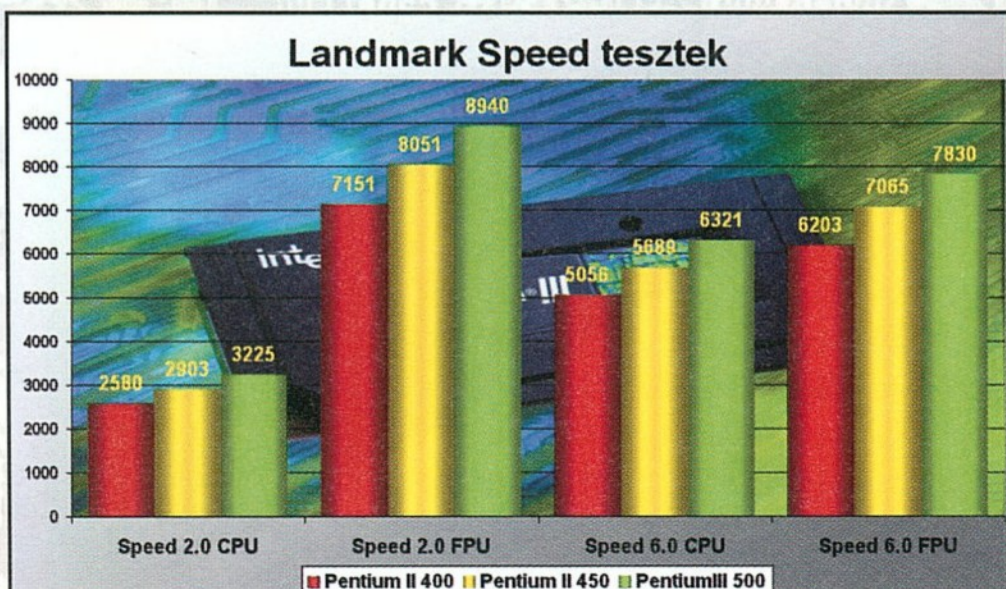
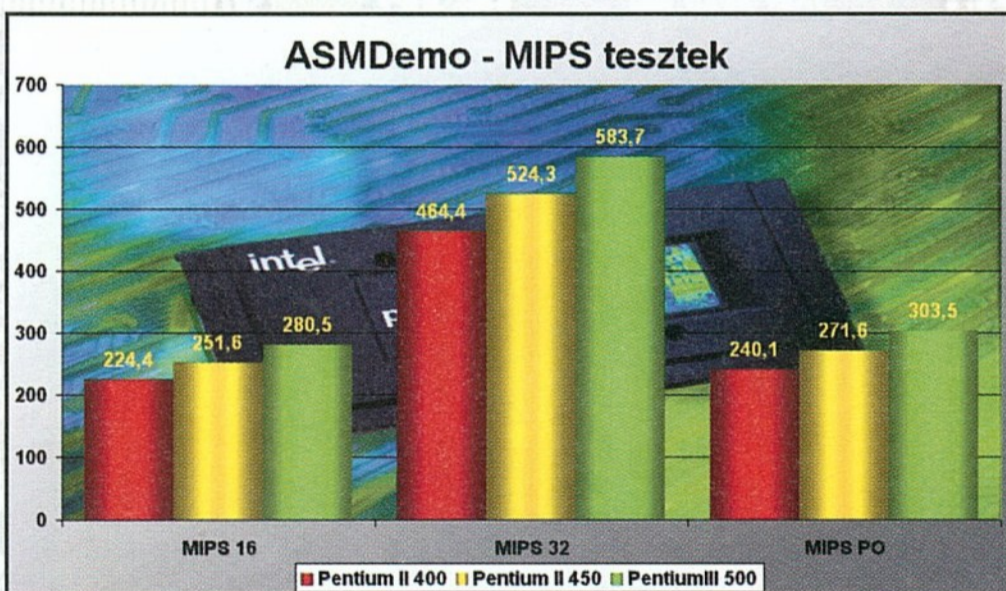
Amint az az „SSE mentes” tesztből látszik, az egymástól 50-50 MHz „távolságra” lévő procik teljesítménye annyira lineárisan növekszik, hogy öröm nézni. Ebben semmi csoda sincs, hiszen a Pentium III ugyanarra a magra épül, mint elődje, így a mérhető különbséget egyedül a megnövelt órajel frekvencia okozza. Logikusan felmerül a kérdés, hogy érdemes-e addig hanyatt-

Most, amikor éppen szövegszerkesztőbe öntöm ezen sorokat, két alcím között vacillálok. A másik ötletem a „teljesség igénye nélkül”. Ugyanis több összetevő hiányzik egy igazán jóízű teszteléshez. Az első és legfontosabb egy olyan tesztprogram, ami kihasználja a P III legnagyobb attrakcióját, a végül SSE névre keresztelt utasításkészletet. Már egy Quake II kiegészítéssel is megelégedtem volna, mint anno az AMD 3DNow!-ja esetében, de még ez sem adott meg nekünk. A másik szükséges hozzávaló, amit hiányolok, az a konkurencia. Az AMD K6-3 még nem ért ide, ezért jelen tesztünket fogjátok fel előzetesnek, amolyan röptesztnek, melyből nem lehet még messze-menő következtetéseket levonni. Amint megérkezik az új AMD processzor, kijön valami olyan tesztprogram, aminek a segítségével egymásnak fekdühet a 3DNow! és az SSE, akkor ismét elővesszük a témát egy részletes proci izzasztás erejéig.



A PIII teszthez szakasztott ugyanazt a konfigurációt dobtuk össze, mint amit a márciusi számunk Celeron tesztjében a Slot I CPU-khoz is használtunk, így tisztelettel javaslom mindenkinek, hogy la-

homlok Pentium III-ért rohanni az üzletkebe, míg az SSE híján van a széleskörű támogatásnak.



GADGETLABS Wave 8-24

digitális rögzítés 24 bit-en, 8 sávon
105 dB jel/zaj viszony
full duplex (tényleg!)

AMECON Inc.
amecon@westel900.net
Tel: 216-6715



Kormányzati kérdések II.

LOGITECH WINGMAN FORMULA FORCE ÉS DEXXA

Sam. Joe

Még tavaly decemberben írtunk több force-feedback kormányról, illetve joystickról. Akkor ígéretet tettünk rá, hogy majd bemutatjuk a később megjelenő Logitech eszközöket. Nos, azóta eltelt nem kevés idő, és csak nem sikerült eljutnia hozzánk szegénynek. Egészen mostanáig. Kárpótlásul elkísérte egy másik, erő-visszacsatolással nem bíró társa is.

Hogy „megmondjam az őszintét” az eltelt időben párszor, rövid időre már volt szerencsém kipróbálni a piros volánborítású, hosszúnevű öklémét. De „csakazértsem” akartam írni róla, míg nyugodt körülmények között, nem barátkozhatunk egymással legalább egy-két órácskát. Most, hogy túl vagyunk a dolgon, az első benyomásaim tovább mélyültek.

A volán formája nem véletlenül emlékeztet a versenyautókéra, ugyanis a kivitel a versenykormányok egyik legnevesebb gyártójától, a Momo-tól licencelték. Nyomógombból négy jutott a kerékre, két bajuszkapcsoló pedig a kerék mögé került. A jellegzetesen piros színű borítóanyag egy speciális, enyhén érdes-szivacsos, furcsa tapintású gumi, kicsit hasonlatos egyes kerékpárok kormányának borításához. Biztos, hogy révén nem fog csúszkálni izzadt tenyerünk alatt, viszont én kifejezetten idegenkedem tőle. A tapintása kifejezetten furcsa, kicsit ragacsos. Érdekes, hogy mindazok, akiknek megmutattam vagy tökéletesen egyetértettek velem abban, hogy nem kellemes, vagy furcsán néztek rám, hogy mi bajom van vele, „merteztökjő”. Meglehetősen szubjektív dolgról van szó, ezért javallott vásárlás előtt „letapizni” egy mintadarabot. Megemlíteném, hogy ugyanez a kormány létezik force-feedback nélküli kivitelben is. Külsőleg annyi a különbség, hogy annak fekete színű a volánborítása. A kormánymű részt, két ívesen hajtott satu rögzíti az asztalhoz. Az ívelt kialakítás azért izgalmas, mert így képes átfogni a legtöbb asztallap alatt megtalálható keresztmerezítőt, ami apróságnak tűnik, de akinek pont ilyen asztalon áll a gépe, bizony fontos.

Akik emlékeznek még a bevezetőben említett cikkekre, azoknak bizonyára derengeni fog valami a Logitech huzalos force-feedback technológiájáról. A Formula Force is ugyanezzel készült, melynek lényege, hogy a kezünk alatt érezhető erő nem fogaskerék áttétel, vagy dörzshajtás segítségével jut el a kormánykerékhez, hanem egy huzalrendszer segítségével. Ez a megoldás felelős az eszköz legnagyobb erényért is, miszerint az apró rezgések érzete nagyon élethű – ebben kiemelkedően jó a Formula Force. Re-

mekül érezni, pl. a szegélykövekre felkapott kerékek gyors dobolását. Több hasonló kormányt ismerve azt kell mondanom, hogy ami a többi force-feedback jellemzőt illeti, abban sincs semmi szégyellni valója.

A pedálkonzol ugyan barátságosan nagy méretű, még a nyugalomban lévő lábnak is jut rajta egy kis hely, de sajnos nagyon könnyű, a játék hevében könnyen elcsúszkál a szőnyegen. A két műanyag pedál viszonylag kis méretű.

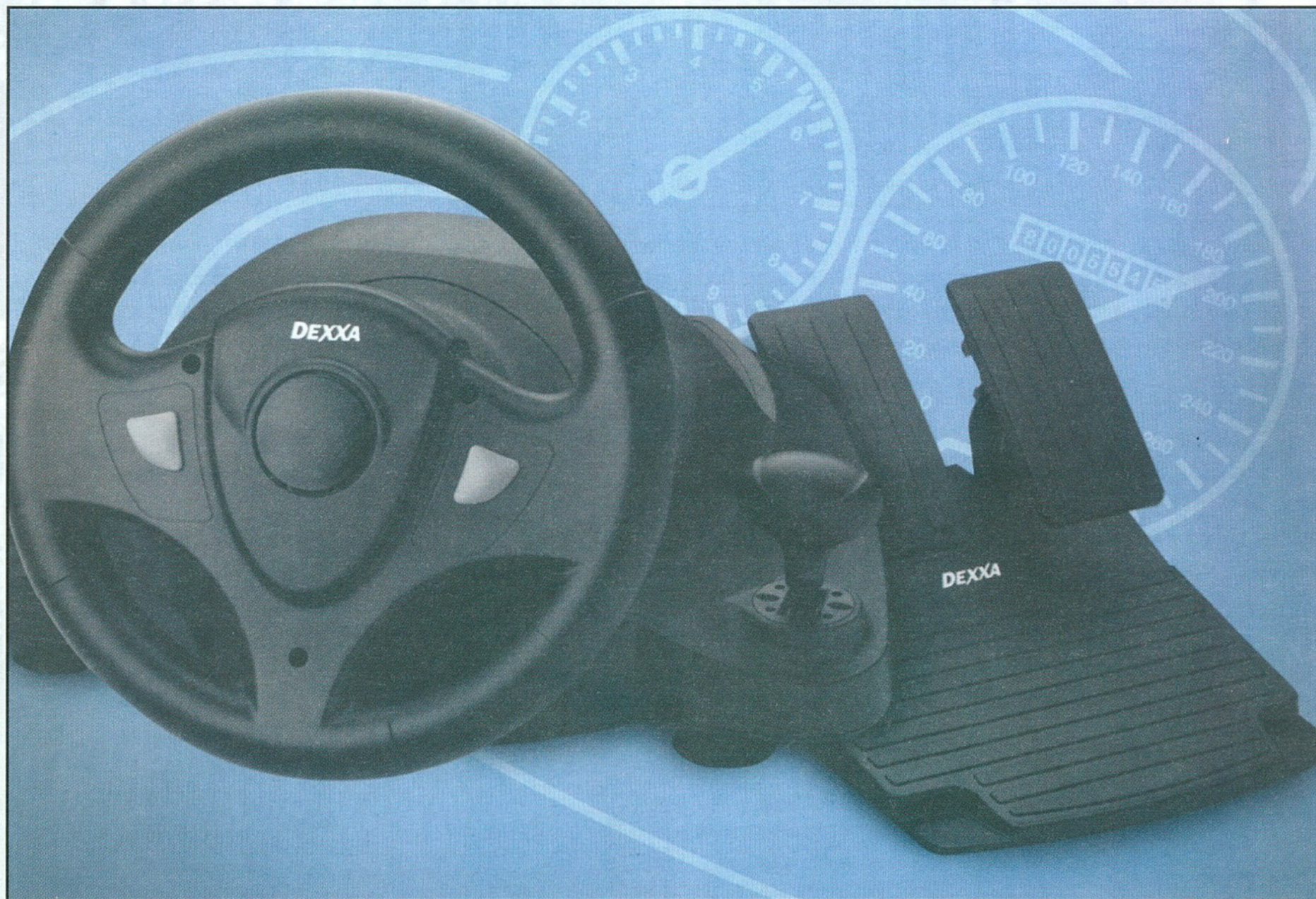
USB-re, vagy soros portra köthető, utóbbival decemberben, ugyanezen technológiára épülő, joystick testvére esetében meg is gyűlt a bajom. Az akkor még 1.0-s verziós számú drivere csak az USB-n volt hajlandó működni. Mostanra ebből kigyógyult, igaz a driver is 3.1-esre öregedett.

Két régebbi kedvencemet, a Codemasters TOCA-ját, és az Activision Nitro Riders-ét lép-

tettem elő tesztpaddá. Segedelmükkel mind maga a kormány, mind a meghajtóprogramja jól vizsgázott. Ez utóbbi azért, mert mindkét esetben „megismerte” az éppen futó játékot, és automatikusan aktiválta a megfelelő „game profile”-t. Ha a már felhántorgatott kormányborítás elnyeri a tetszésünket, akkor a Formula Force többi részére sem lesz panaszunk.

Joggal kérdezheti az olvasó, hogy mi köze a Dexxa kormánynak a Logitech-hez. Nos a Dexxa nem kakukktójás, hanem sokkal inkább álruhás királykisasszony, ugyanis azonos gyártó, két különböző típusnevű termékéről van szó. Ugyan minden elemén látszik, hogy kialakításánál az egyszerűsége törekedtek az olcsóságot megőrzendő, mindez nem ment a minőség rovására. Bizonyos tekintetben jobban tetszik a hujca, mint az elegánsabb nővérke. Olcsóság tekintetében leginkább olyan apróságokról van szó, minthogy pl. a pedálkonzolt és a kormányművet egy a telefóniában használatos vezeték köti össze. Ez pedig esetleges sérülés, vagy elvesztés esetén olcsó, és egyszerű pótolhatóságot jelent.





A kormánykerék egyszerű műanyag, nincs bevonata, borítása. Mindössze a hátsó oldalán, „9 óra 15 percnél” találunk két gumicsíkot, a kéz megcsúszása ellen. Viszont ami a volán ellenállását illeti, azt mindannyian kitűnőnek találtuk. A középponttól jobbra és balra egyaránt, kb. 45-50 fokban elfordítva, csupán csekély ellenállást fejt csak ki, ezen túl, egészen a maximális kitérés pontjáig viszont keményen ellentart. Ezzel nem csupán a valódi autók viselkedésére emlékeztet, hanem a „keménykezű” felhasználótól is védi saját magát. A kormánymű tapadókorongokkal, és két a konyhai húsdarálóéra emlékeztető satuval kapaszkodik az asztalra. Ez utóbbi kettő, első ránézésre rémesen gyengének tűnik, de tapasztalnom kellett, hogy ez csak látszat.

A jobb kezünkénél egy sebességváltót mintázó kart találunk, mely előre tolva az „A” tűzgombot, míg visszafelé húzva a „B” tűzgombot működteti. További két gombot – „C” és „D” funkciók – találunk a kormány közepén, közel ahhoz a ponthoz, ahol a legtöbb autó a dudája gombját hordja.

A pedálkonzol keskeny, viszont kellemesen hosszú, a pihenő láb is elfér rajta. Sajnos pillekönnyű, ha valahogy nem támasztjuk meg, akkor bizonyosan elmenekül előlünk a padlón. Viszont a műanyag pedálok nem csupán egészségesen nagyok, hanem a konzolból kiálló fém karokra

egy keresztirányú csavarral kerültek rögzítésre, mely vízszintes irányban szabadon engedi őket elfordulni. Ez a fajta kötés kellemesen kioltja az aggódó szülő „csak óvatosan, nehogy eltörd” reakcióját. (Megjegyzem, egy otthoni használatra fogott ilyen eszközt lábbeliben kezelni szerintem illetlenség.)

A Dexxa kormány a géphez standard gameporton keresztül kapcsolódik, különleges vezérlőprogramra nincs szüksége, egyszerű négy gombos botkormánynak kell beállítani. Meglepően jó – és ahogy az már manapság illendő automata – a trimmelése, a középpontot stabilan tartja, nem hajlamos elmászkálásra. A rúd kiskacsa tipikus esete: első ránézésre nem néz ki belőle sok, de megtapasztalva nagyon kellemesen csalódik benne az ember. 

CD ÍRÓK - DVD-K CÉLKERESZT BEN

CD írók, újírók

SONY 4/2/24 IDE belső CD újíró
SONY 4/8 SCSI belső/külső CD író
Panasonic 4/8 IDE belső CD író
Panasonic 4/8 SCSI belső/külső CD író
TEAC 4/12 SCSI belső/külső CD író
Yamaha 4/4/16 IDE belső újíró
Yamaha 4/4/16 SCSI belső/külső újíró
Plextor 4/12 SCSI belső/külső CD író
Plextor 8/20 SCSI belső/külső CD író

SCSI HDD-k, botkormányok!

Az árakért telefonáljon!

SCSI CD olvasók

Toshiba 6x SCSI belső/külső
Toshiba 32x SCSI belső/külső
NEC 24x SCSI belső/külső
Plextor 32x SCSI belső/külső
Plextor 40x SCSI belső/külső

DVD

Creative 2x encore KIT
Creative 5x encore KIT
SONY 5x
Toshiba 5x
Hitachi 5x
Panasonic 5x



PILOT-COMP KFT.

H-1074 Budapest, Alsóerdősor u. 3.
Tel: 321-0408; Tel/Fax: 351-2338
www.netstudio.hu/pilotcomp
E-mail: pilotcomp@mail.netstudio.hu





Logitech Cordless Desktop

KÖTELEK NÉLKÜL

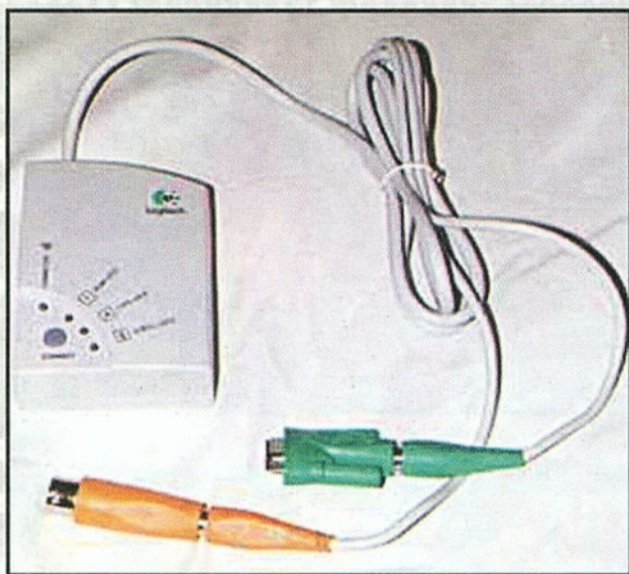
Sam. Joe

Vannak dolgok az életben, amelyek nélkül tulajdonképpen egész jól elvan az ember – friss eper tejszínhabbal évszaktól függetlenül, piros Porsche cabrio, lakás Londonban a Dockland negyedben, és hasonlók –, de ha megadatik a birtoklásuk, az nagyon kellemes dolog. A zsinórnélküli egér és billentyűzet is ilyen. Túlélhető nélkülük a PC-s lét pokla, de ha rendelkezünk velük, akkor az nagyon felemelő.

ókat a mellékelt meghajtókkal Win95/98/NT alatt érhetjük el. Lekérdezhetjük például az elemek töltöttségi állapotát, melyek élettartamának megnövelése érdekében a billentyűzetről lehagyták a szokásos „Caps Lock”, „Scroll Lock”,

Ilyen rövid tesztidőre én nem emlékszem. Megérkezett hozzánk a cucc, kibontottam, kiprobáltam. Közben Pelace már ott lehelte a tarkómat, hogy ő is ki akarja próbálni, viszont amikor este távoztam kies hajlékomba, TRf magához ragadta az eszközt, majd másnap közölte,

me infravörös adatátvitellel kommunikál, kb. úgy, mint egy televíziókészülék távirányítója. Ennek a módszernek hátránya, hogy az adónak és a vevőnek „látnia kell egymást”, míg a rádiós megoldásnál ez szükségtelen. Arról már nem is beszélve, hogy pontosan ezért az infravörös vevőnek valahol az asztalon kell lennie, tőle fut a vezeték a géphez. (Akkor meg mi értelme az egésznek?) Másrészt a legtöbb



hogy saját halottjának tekinti, és senkinek sem ad belőle. Persze a tesztet megírni már egyik úriember sem akarta! (De igen! – TRf) Olyan már nemegyszer előfordult velem, hogy első látásra beleszerettem egy tesztelésre itt lévő eszközbe, az eset megismétlődésén nem is vagyok fennakadva, de hogy egyszerre hárman tegyék ugyanezt, az már jelent valamit.

Ami a billentyű-egér duó legfőbb attrakcióját, a madzagtalanságot illeti, a Logitech digitális rádiótechnikája áll a háttérben. Az életre csiholás első lépése, hogy a közös vevőegységet rejtő, cigarettásdoboz méretű téglatestből kikandikáló két vezeték bedugjuk oda, ahová a közönséges billentyű és egér farkincáit is csatlakoztatnánk. A kivezetések alapvetően PS/2-esek, de az esetlegesen szükséges átalakítókat mellékelik. Ha mindkét eszközt elláttuk az áramforrásaiként szolgáló 2-2 ceruzaelemmel, akkor az együttes máris üzemkés, a működtetéséhez semmiféle különleges driverre nincs szükség, operációs rendszertől függetlenül használható a cucc.

Érdemes itt megállnunk egy pillanatra. Természetesen már volt dolgunk pl. zsinórnélküli egérrel, de az számos tulajdonságában különbözött a Logitech megvalósításától. Egyrészt az ilyenek zö-

ilyen eszköz idáig akkumulátorral működött, melynek a töltését a vevőegység látta el úgy, hogy több aksi járt a szetthez, míg az egyiket töltöttük, addig a másikat használtuk, és/vagy az egeret a vevőn kialakított bölcsőbe lehetett állítani, és a benne lévő aksi így töltődött. Ennek a megoldásnak a hátulütője, hogy a csepptöltést nem bíró akkumulátorok idő előtt tönkrementek, illetve mivel a vevőegység a géptől kapja a tápot, a töltés csak a számítógép bekapcsolt állapotában lehetséges. Ha első látásra barátságosnak is tűnne a szárazelemekkel megoldott tápellátás, a fentieket átgondolva az ember már sokkal könnyebben megbarátkozik az efféle megvalósítással. Főleg, hogy nagyon intenzív használat mellett is minimum négy hónap elem élettartamot ígér a Logitech.

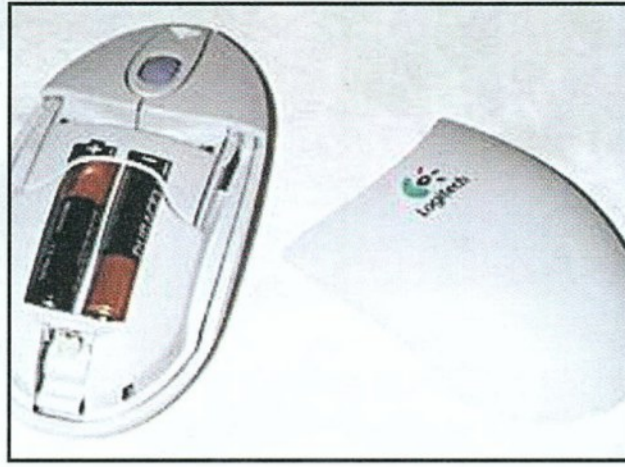
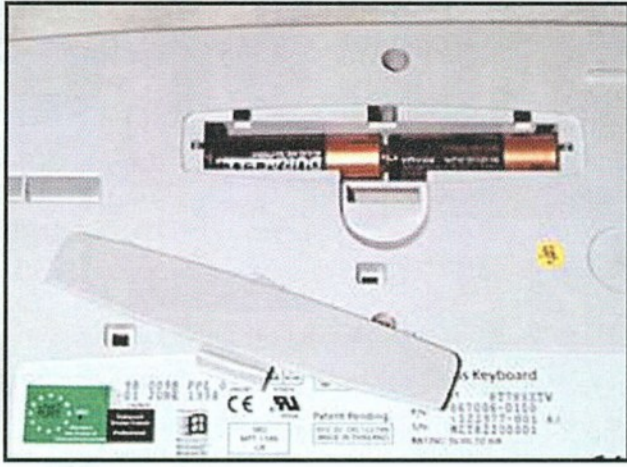
Nos, ott tartotunk, hogy az alapvető működési funkciók ellátásához nincs szükség driverekre. Viszont bizonyos kényelmi funkciók kiszolgálásához már igen. Ezeket a funkci-

„Num Lock” LED-eket. Ugyan ezek fellelhetőek a vevőegységen, de mivel közel sem biztos, hogy az a látóterünkben került elhelyezésre, ezért a vezérlőprogram segítségével lehetőség nyílik arra, hogy a Systrayben elhelyezzünk ezeknek a funkcióknak megfelelő kis állapotjelzőket.

A 105 gombos, Win95 elrendezésű billentyűzet óriási pozitívuma a ma kapható hihetetlen torzszülöttekhez képest, hogy minden speciális billentyűje – Alt, Shift, Control, Caps Lock, Enter, BackSpace – a helyén van, és többnyire megfelelő méretű. Az Enter kissé kilóg a sorból, ebből ugyanis az „ü” betű kiharásít egy darabot, amit sajnos elég gyakran nyomunk meg az Enter helyett vagy azzal együtt. A Logitech nem emeli ki más színnel a speciális gombokat, így az

egész egyszínű. Két extrája – természetesen a zsinórnélküli mivoltát nem tekintve – a liláskék színű csuklótámasz, illetve a háromfokozatú döntési szög. A hozzá tartozó kerek egér, méretét tekintve közepes, formájából adódóan






mind jobb, mind balkezesek egyaránt használhatják. Az, hogy kereke kicsit nagyobb ellenállást fejt ki, mint amit más egerektől megszoktam, nem tetszett, de hogy ez mennyire egyéni ízlés kérdése, mi sem bizonyítja jobban, mint-hogy „einstandoló” kollégám meg éppen az ebéli tulajdonsága kapcsán fejezte ki tetszését. (Egészen pontosan jobb fogású, és valahogy természetesebben tekerhető, mivel kisebb felületen áll ki az egérestből, mint az MS Intellimouse. Ugyanakkor nehéz úgy megnyomni – hiszen középső gombként is funkcionál –, hogy egyszerre ne tekerjük el. – TRf) Ami a legjobban tetszett az egész rendszerben, hogy használat közben pontosan ugyanúgy viselkedett, mint a közönséges, vezetékes társai. Természetesen dolgozott bennünk a kisördög, és igyekeztünk valamilyen

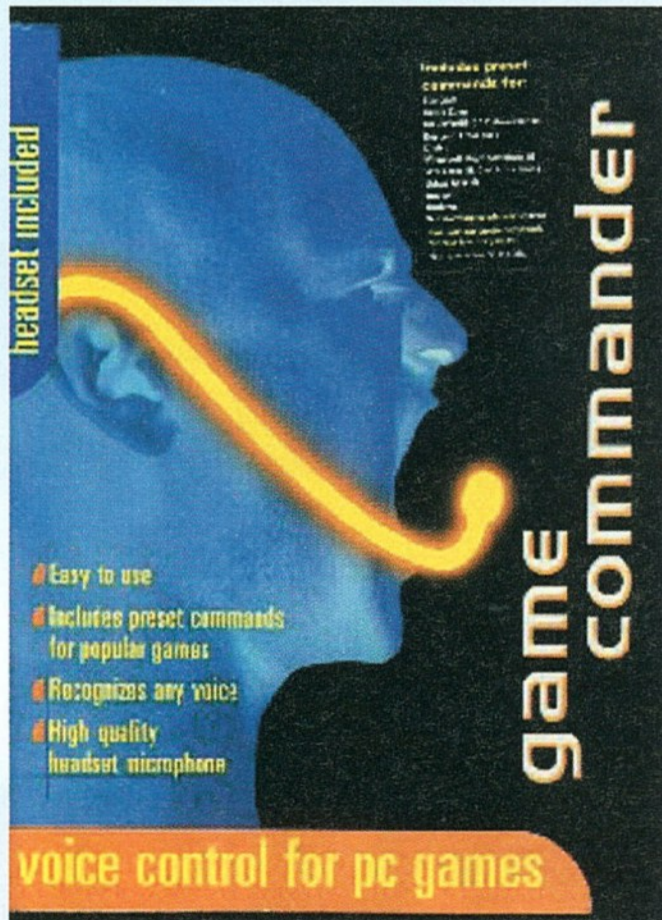
gyenge pontját találni a rádiós összeköttetésnek. Nos, nem sikerült. (Egyet azért igen: ha kezd lemerülni az elem, az egér pont úgy viselkedik, mintha koszos lenne: az egyik irányban akadozik, nem megy. Legalább egy tucatszor megpucoltam, míg rájöttem, hogy csak közelebb kell rakni a vevőt. – TRf) A leírás felhívja a figyelmünket arra, hogy az interferenciák elkerülése érdekében legalább 20 cm-re helyezzük el az elemeket más elektronikus berendezésektől. Mi természetesen a billentyűzet közvetlen közelébe helyeztük azt a „made in dzsunka” hangfalpárt, mely a méterekre lévő, működő GSM telefontól is tam-tam rohamot kap. Eredménytelenül. Nem sikerült zavart előidézni. A hatótávolságot a „szobán belül” fejezi ki legjobban, kb. 1,5-2 méter lehet. Attól sem kell félnünk, hogy a szom-

széd „átbillentyűzik” hozzánk, mert a digitálisan kódolt adatátvitel révén, több ezer keyboardnak kellene egy szobában működni ahhoz, hogy megzavarják egymás működését.

Végül is nagyon a szívünkhöz nőtt, és szomorú szívvel adtuk vissza a Logitech Magyarországnak. Annak oka, hogy mégsem rohanunk, és veszünk minden géphez egyet nagyon egyszerű: összehasonlítva egy normál billentyűzet és egér – akár egy egyszerűbb görgős – árával, a Cordless Desktop bődületesen drága, ára úgy 20000 forint körül van. Ha azonban figyelembe vesszük, hogy egy jobb minőségű kerek egér majdnem 12-15000 forint, már nem is tűnik annyira riasztónak. Egyébként beszerezhető a jobb számítástechnikai üzletekben, bevásárlóközpontokban. 



Koncentrálj a játékokra, ne a billentyűzetre!



Válts fegyvert! Válts kameraállást!

Hívd le a menüt!

Tedd mindezt a saját hangodon, és közben le se vedd a tekinteted az akcióról!

A Game Commander olyan alkalmazás, amely lehetővé teszi a legtöbb PC-s játék hang általi vezérlését. A Game Commanderben a játékok különböző billentyűihez hangos beszéddel kiadható parancsot lehet rendelni, ezért a felhasználónak nem lesz szükséges emlékeznie az összes billentyűkombinációra, ha egy parancsot akar kiadni. A billentyűzetet és a botkormányt továbbra is jól használhatjuk, az irányításra vagy a tüzelésre, de azon billentyűkombinációkat, amelyek lelassíthatják a játék ütemét, hang alapú parancssal helyettesíthetjük. Például ha meg akarja nézni a térképet, egyszerűen csak azt kell mondani, hogy: „TÉRKÉP”. A termék a legtöbb Windows játékkal együttműködik, és tíz népszerű játékhoz (pl.: QUAKE) használatra kész parancskészletet tartalmaz. Arra is lehetőség van, hogy a felhasználó saját magának hozzon létre új parancsokat.

A Game Commanderhez a hangkártyán kívül más kiegészítő hardver nem szükséges. A Game Commander jó minőségű headset mikrofonnal és magyar nyelvű használati utasítással kerül forgalomba.

A Game Commandert megrendelheted a 467-67-00 telefonszámon, vagy megvásárolhatod a TV-Shop Kft. üzletében (Bp. 1141 Kőszeg u. 26) és a CD-ROM szaküzletekben.



Internet Explorer 5

MESSZE AZ ÖTÖSTŐL

TRf

Most, amikor ezeket a sorokat írom, a világ minden táján milliók töltögetik éppen lefelé a Microsoft Internet-böngészőjének legújabb verzióját. A cég jóvoltából a megjelenés előtti héten megkaptam a CD-s változatot, tehát elmondhatom: egy hét előnyben vagyok a világgal szemben. Más kérdés, hogy egyáltalán nem vagyok lenyűgözve.

Tudom, hogy nem illik hátba szúrni azt, aki éppen szívességet tesz nekem, ez a cikk mégsem arról fog szólni, hogy „Hozsanna Internet Explorer 5!”. Sokkal inkább a „majdnemekről” fogok beszélni, sőt, inkább morogni.

Véleményem szerint ez a verzió olyannyira nem hordoz egetverő újdonságokat, hogy a 4.5-ös szám is elég lett volna (értsd: majdnem 5-ös). Persze, mindenki arra kereszteli a programját, amire akarja. A másik „majdnem” viszont már sokkal fájóbb: az IES ugyanis csak *majdnem jó!* Ebben pedig az a szomorú, hogy milyen kicsire voltak attól, hogy jól megcsinálják, de megint képtelenek voltak rá! Érthetetlen, hogy amúgy is a támadások keresztüzében, miért hergeli maga ellen a felhasználókat a Microsoft? Tudom, hogy ezek az amúgy felettébb bosszantó „szépséghibák” a nem „showstopper” kategóriát gazdagítják, azaz ettől még nyugodtan ki lehet adni a terméket, de meggyőződésem, hogy jó pár ember kedvét – köztük az enyémet is – úgy elveszik a program használatától, hogy komolyan el kezd gondolkodni a konkurencia kipróbálásán! Ha csak belegondolok, hogy hosszú hónapokon át várhatom az 5.01-et, esetleg 5.0 SPI-et, menten agyvérzést kapok!

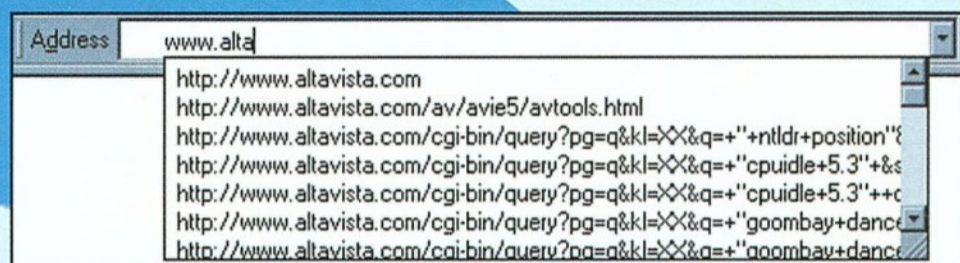
Ugyanez volt a 4-essel is. Gondolom, nem én voltam az egyetlen, aki folderekben tartotta a fontosabb címekeket a Links eszközsávon, majd a haját tépte, amikor a böngésző a másodiknak kinyitott folder tartalmát nagy ikonokkal jelenítette meg! Benne volt a 4-esben, a 4.01-ben, a 4.01 SPI-ben is, hiába minden telefon, levél, „bugreport”. Örömmel jelentem: kijavították! Mint ahogy kijavították a sorkizárást is – mostantól a kötőjeles szókapcsolatokba nem kerülnek felesleges szóközők! Hurrá!

Van helyette más! Gondolnátok, hogy másfél éves fejlesztési ciklus alatt nem volt ember (a 2 millió közül), aki ne akart volna egy meglévő mellé új ablakot nyitni? Pedig így van, különben tapasztalta volna, hogy az Explorer magasról tesz mindenfajta beállításra. Már az előzőt is nehéz volt rávenni, hogy én egy adott helyen, adott méretű ablakban szeretném böngészni a világot, igaz, ha egyszer megtanulta, gigantikus trauma kellett, hogy elfelejtse. Az 5-ös az összes ablakot a saját kénye-kedve szerinti helyen és méretben nyitja meg, néha jól, többnyire rosszul. De ez még semmi! Tételezzük fel, hogy nyitva van két ablakunk, és az egyikben éppen töltődik lefelé egy oldal, amikor hirtelen megdondoljuk ma-

gunkat, és egy másik címre kattintunk a Linksen. Az Explorer ekkor nekiáll gondolkodni! „Ez a kedves felhasználó egy új címet akar megnézni, pedig a mostanit sem látta, hiszen még csak most töltöm le. Sebjaj, épp itt futok a másik ablakban, megnyitom neki oda!” És kiválasztott címműnk a másik nyitott ablakba kezd tölteni. Esetleg egy harmadikba! Örület, ha belegondolunk, hogy a „Browse in a new process” kapcsoló beállításával a két Explorer ablaknak köze nem szabadna, hogy legyen egymáshoz! Még csak az sem mondható, hogy ez a letöltés megszakítását elkerülő funkció volna, mert néha mindentől függetlenül ezt műveli. Látható, csak két kis baki, mégis a falra lehet mászni tőlük.

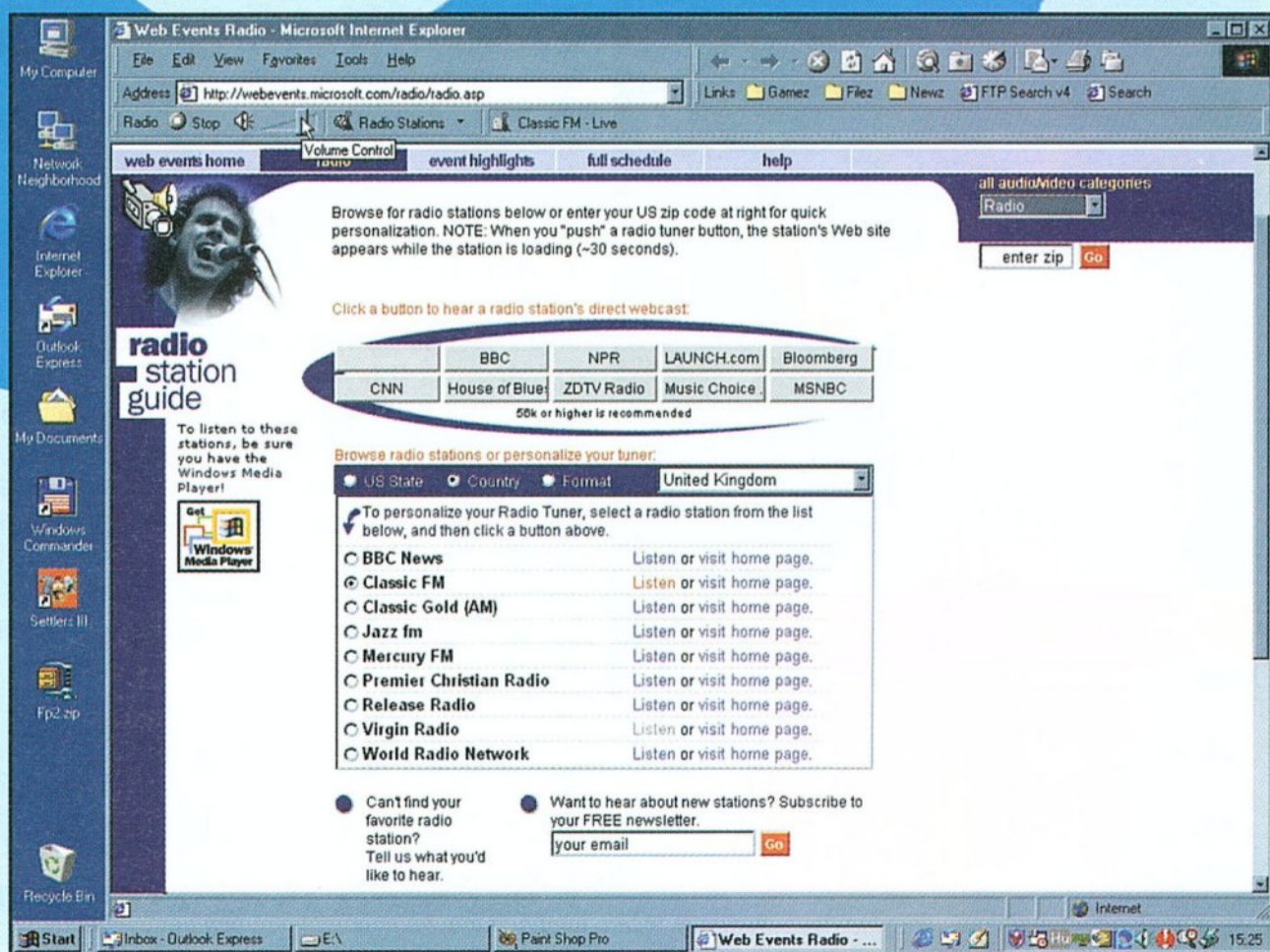
Az Explorer formájában is megújult, például belenyúltak a menüszervezetbe! Akit eddig sokkolt, hogy az Options nem az MS-termékekben megszokott Tools menüben keresztül érhető el, az örvendjen: kaptunk Tools menüt, pont ott, ahol másfél évig a Favorites volt. Tapasztalatból tudom, hogy a beidegződött reflexeken elég nehéz változtatni. Van Go gomb is, kimondottan

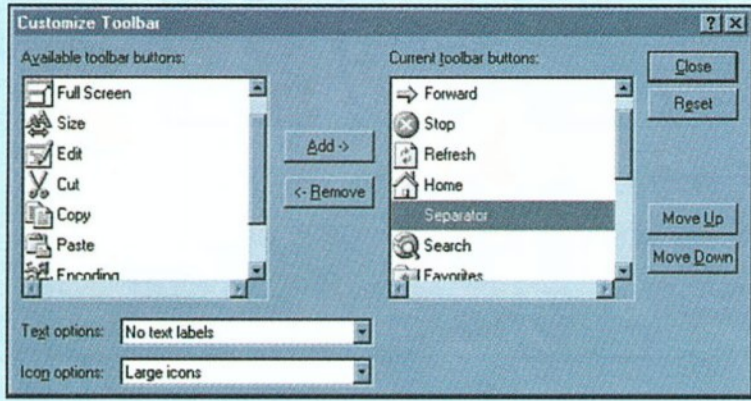
Nancynek, az egyszerű amerikai titkárnőnek, aki immáron egy szót nem tud DOS-ul, és az Active Desktop óta már duplát sem kell kattintania. Most már nem néz bután a félóra alatt beírt, érthetetlen www.judyreceptjei.com címre, hogy miért nem történik semmi! Nem nyomja le az Entert, ellenben vidáman kattint a Go-ra! Ha észreveszi egyáltalán, ugyanis még nem villog! Szerencsére ki-



kapcsolható. Apó Acitve Desktop! Nincs benne! Lehet, hogy ez sokak számára öröm – azoknak még egy jó hír: Channel ablak sincs, amit a felhasználók 90%-a valószínűleg azonnal kikapcsolt –, de én sajnálom a Taskbaron üldögélő néhány indítóikont. Mivel a 4-es „érintése nélkül” telepítettem az NT alá, süthetem őket! Kárptólásul viszont nem rontja el a „Show icons using all possible colors” kapcsoló hatását az NT-ben, ahogy tette azt a korábbi.

Persze vannak jó oldalai is! Az új IntelliSense (ex-AutoComplete) például nagyon kényelmes. Ez próbálja meg kitalálni, milyen címet akarunk éppen beírni, és a címsor alatt egy kis listában jeleníti meg a tippjeit, amiből a le-fel nyilakkal választhatunk. Ráadásul megteszi ugyanezt a formok mezőinek (online regisztráció,

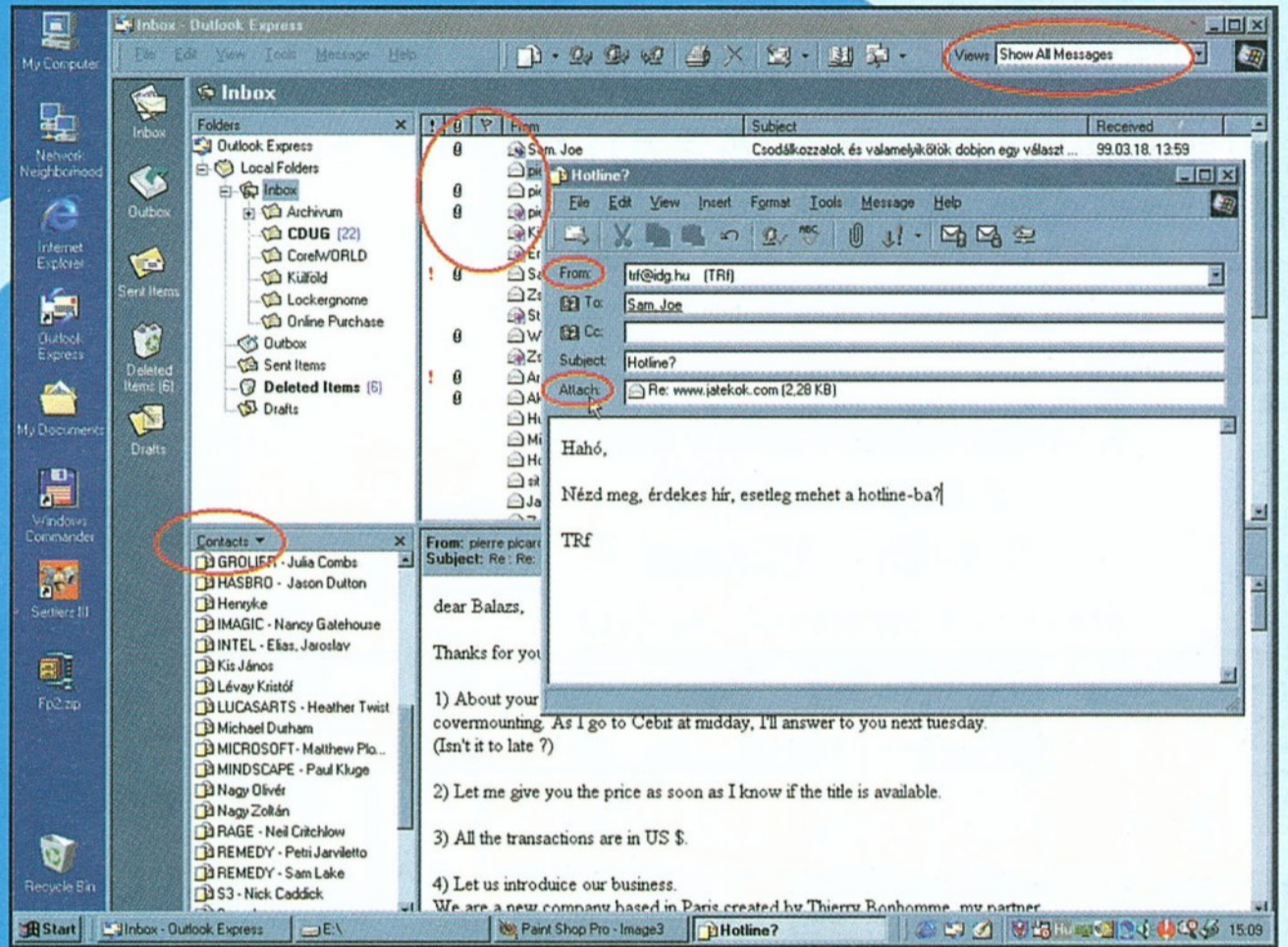




jelszavak beírása) kitöltésénél is, ha megkérjük rá. Könyörgésünk meghallgattatott, így végre megabyte-ban adhatjuk meg az átmeneti dolgok tárolására használt könyvtár méretét! Kedvünkre állíthatjuk, milyen gombok jelenjenek meg az eszközsávon (Customize), ide dugták el a „szövegek eltüntetése az ikonok alól” funkciót is! Van új sáv is, a Radio, amelyen keresztül mindenki arra pazarolhatja a sávszélességét, hogy amerikai és más nemzetiségű rádióadókat hallgasson (magyart még nem). Kicsit felturbózták az ún. Explorer sávokat (ezek jelennek meg a kép bal oldalán), a History például sokkal használhatóbb lett, a Favorites sokkal butább (ráadásul ez van beépítve Organize Favoritesnak is – bűn!) a Search-öt nem próbáltam (általólag szuperintelligens). Az oldalak elmentése, az eddig megszokottak – text és HTML – mellett, két új lehetőséggel bővült. Az egyik a teljes mentés, amikor a kód mellett az összes képet elrakja egy új folderbe, a másik az ún. „Web Archive” formátum (MHT kiterjesztés), amely egyetlen állományba sűríti az oldalon található összes képet és szöveget. Egészen pontosan létrehoz egy e-mail formájú levélfile-t, ahol a szöveg a HTML forráskód, a képek pedig MIME attachmentek.

Ha valaki a magyar verzióra várna, nincsenek túl jó híreim: nem lesz. Az 5-ös Explorer ugyanis képes egy csapásra magyarul kommunikálni, ehhez mindössze egy „csomagot” kell lelapátolnia az Internetről (ez ugyanis nem része még a 75 megás install kitnek sem). Az Optionsben, a nyelv beállításánál próbálkozhatunk, azonban mielőtt a dolog eljut a Windows Update-re, hatalmasat padlózik. (Örömmel jelentem, az elmúlt két napban komoly előrelépés történt, most

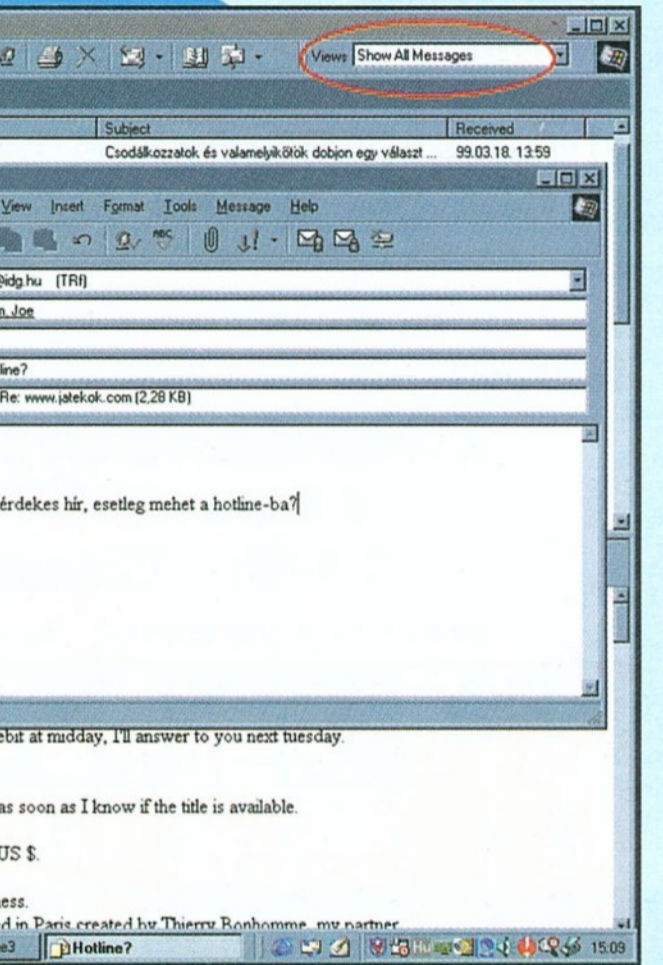
már letöltődik az Update fejléc, aztán nem történik semmi.) A nyelvvel kapcsolatban van azonban egy jópofa dolog. Ha a telepítéskor csak a Paneuro támogatást kérjük, és ráfutunk egy olyan oldalra, ami másfajta karakterkészlettel készült – és ezt felismeri –, felajánlja a támogatás letöltését, és voilá, megjelennek a kínai vagy a cirill betűk! Hasonló módon működik, mint a pluginek letöltése, ami viszont nálam totálkár: ha szükségem volna a Flash-re vagy a Shockwave-re, és kérem ezek telepítését a neten keresztül, az Explorer – nem viccelek! – a Windows Update CD-t kéri! Bután nézek.



Amint látható, nem vagyok éppen elragadtatva kedvenc böngészőmtől, ugyanakkor odavagyok az új Outlook Expressért! Rögtön a szívemhez nőtt, mielőtt képes volt importálni a backup közben megzakkant 4-es formátumú levélbázisomat (igaz, nem volt könnyű rávenni), amire elődje rögtön Watson doktorért kiáltott. Egyébként már az előző is intelligensebb volt bizonyos tekintetben, mint

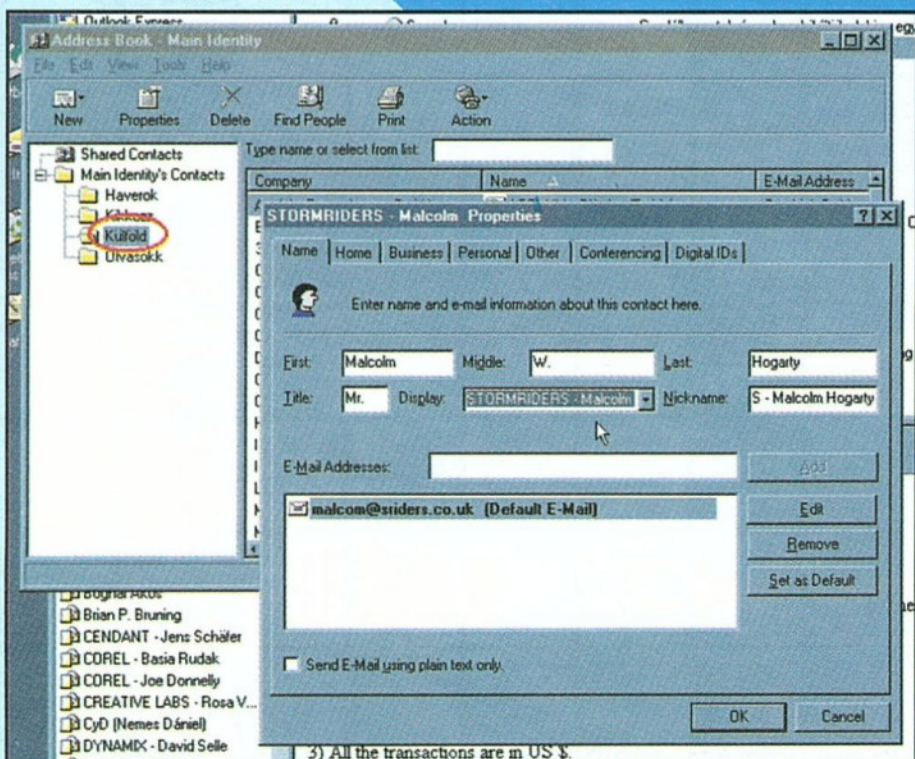
a nagy Outlook, de most az 5-öst felruházták mindazzal a tulajdonsággal, amit irigyeltem a pénzért kapható változattól. Extra levélinformációk a (válasz, forward ikon), helyben variálható oszlopok (gyakorlati haszna nincs, de kényelmesebb, mint a Columns volt), sokkal okosabb Message Rules az Inbox Assistant helyett (levélkezelési szabályok – szétválogatás folderekbe, törlés stb.). Tetszik a szűrhető

megjelenítés (ha csak az olvasatlan leveleimet akarom látni, egy gombnyomás), de sajnos én nem adhatok meg feltételt. Kár. Az Address Book végre kezel foldereket, így sokkal jobban szortírozhatók a kapcsolatok! A „személyiségek” (identity) bevezetésével telefonegyszerűvé vált, hogy több felhasználó egy Outlook Expresset használjon, és leveleit elkülönítve tárolhassa. Le a kalappal, az OE tényleg – majdnem! – zseniális. Majdnem, mert például az eszközsávot már nem lehet felülről átpakolni balra, pedig így szoktam meg, valamint az Address Bookban maradt egy szépség hiba (hosszú!), de szerencsére találtam rá áthidaló megoldást.



Ami a telepítő készleteket illeti, meg vagyok zavarodva. Ami nekem van – azt hiszem, a hivatalos CD-s változat –, az 75 mega. A maximális telepítés több mint 100 mega, végül 84-re redukáltam Customban. (Örület, nem? Nem egy Photoshopról, CorelDrawról, Office-ról, hanem egy böngészőről beszélünk!) Azonban most nézem a letölthető verziót, amiből létezik 12, 25, 35 és 48 megás változat is, attól függően, hogy mit és honnan tölt le az ember. A legjobban talán az Active Setup-pal járunk, ahol végre komponensenként állíthatjuk be, mire van szükségünk, és valószínűleg az is fog letöltődni (eltekintve néhány dologtól, amit hiába kapcsolunk ki, kötelezően megkapjuk, lásd még Win98 Setup esete a Media Playerrel és a Sound Recorderrel). Ne felejtjük el az Advanced gomb „mögött” a „Download only”-t bekapcsolni! A telepítés után érdemes felkeresni az IE5 site-ot a Microsoftnál, és a Web Accessories című kiegészítőket letölteni (ua. mint az IE4 PowerToys volt, csak több és jobb).

Nos, bár másfél évig készült, az új Internet Explorer messze van az ötöstől. Reménykedem, de nem bírom benne, záros határidőn belül kapnánk egy kevésbé idegőrlő verziót. Akik így is kedvet éreznek a kipróbálásához, megtalálják a CD-n.





X-Rejtvény

E havi rejtvényünkben keményítettünk egy kicsit. Nem csak Ervin rajzának poénját kell kitalálnotok, de egy ehhez lazán kapcsolódó versrészletet is. Sőt, a költő nevére is kíváncsiak vagyunk!

Megfejtéseiteket a 81. oldalon leírt játékszabályok szerint, április végéig küldjétek el címünkre (1537 Budapest Pf. 386.) Ezúttal se felejtsetek el ráírni, hogy melyiket választjátok nyereményként az alábbi, magyar nyelvű kézikönyvvel megjelenő játékok közül:

1. Civilization: Call To Power
2. Imperialism 2
3. X-Wing Alliance

A játékokat a Modern Media Service postázza!



HŰSÍTŐ HATÁSÚ ALKOHOL	NÉVELŐ NAGYJÁBAN ÚGY	HANNIBAL ... PORTAS		MÁJUS ELEJEI	AKADÉMIAI, TUDOMÁNYOS	MEGVALL, BEISMER	MAGASODIK DOBOZ SZÉLEI	TÁVOLI ELŐD	TAGADÓSZÓ	SOVÁNY LÓ GALLIUM NUMERO	HORDÓT LEMÉRŐ
		KIMÉLETLEN	DÉL JELE								
1											!
FŐVÁROSI EGYETEM			FEKVŐHELY ... - SUTA				KEDVELT DESSZERT URÁN				RÉGI FOGDA
FARAGATLAN JELZETT IDŐTŐL				TE, ANGOLUL CIKÓRIA			AMERICIUM ÉSZAK			ESZME HELYSÉGET BURKOL	
		MEGOLAJÓZ TÍZ, ANGOLUL					TELJES ROVARFAJ			PIKO RÉGI NEMESI CÍM	BABA-SÍRÁS BETŰ, KIEJTVE
ÁRASZT EX -			HAJÓRÉSZ ELEGYÍTŐ			BÓR NŐI NÉV	VALAMIVÉ TESZ KOFA EGYNEMŰI				SUGÁR AZONOS BETŰK
								ERRÉBB UNGVÁR FOLYÓJA			
SÖTÉTTE VÁLIK	... STEP 2		ÖRJÖNGŐ SZEMÉLY POZITÍV ELEKTROD								TÁG RETTEN
BRÓM		... VANINI MODÁLIS HANGSOR					ZELINDA, BECÉZVE ÓRA JELZI				FÉLRE! CSAPADÉK
ÁRADOZIK, ÉRZELEG					IRODAI BIKAI MEGELÉGEL					REPÜLŐFAJTA ... GROS, NAGYBAN	
FELÜLTÉRE JEGYZŐ				LESZÁRMAZOTT FÉLTŐI				FÖLDRE HUPPANÓ RÖNTGEN			
KÉSZÍTETTE: SZ. M. PCX04	Ö										

Játékprogramok

KIM-SOFT

**Multimédia Shop a Teréz Üzletházban
az Oktogonnál**
1067 Budapest, Teréz krt. 23.
Telefon: 302-8996, 332-4399/120
Nyitva tartás: hétfő-péntek 10-18h
Szombat: 10-13h

101 Best Games 9. /10.	3 200,-/3 200,-
A-10 Cuba /AH64-D Longbow	3 200,-/4 000,-
AI Unser Racing (Akción!)	2 400,-
Alpha Centauri - Az emberiség jövője	9 592,-
Apache / Archimedean Dynasty	3 200,-/2 992,-
Assassin 2015 (Akción!)	4 000,-
Batman Forever Coin Up	5 600,-
Battle Chess Collection (Akción!)	2 400,-
Beast & Bumpkins	4 000,-
Broken Sword 1. / 2.	4 000,-/7 900,-
Casino-Player Club Ed. (Kiárusítás!)	1 200,-
Caesar 2 / Caesar 3	3 600,-/8 992,-
Carmageddon / Splat Pack	4 000,-/2 800,-
Carmageddon 2 (új!)	6 392,-
ChessMaster 6000 (Akción!)	5 800,-
Civilization 2 + Command & Conquer	6 600,-
Civilization 2 Scenarios	3 992,-
Colin McRae Rally	8 692,-
Comanche 3 /Commandos	4 792,-/8 400,-
Creatures 2. (Új!)	9 592,-
Cyber 16 Pack (Grolier 99, CM 5500 stb.)	8 400,-
Dark Reign	4 800,-
Delta Force /Descent Collection	9 592,-/3 592,-
Diablo (Akción!)/DIG (Kiárusítás!)	4 400,-/3 200,-
Discworld 2 /Doom II (Akción!)	4 800,-/2 800,-
Duke Nukem 3D Atomic Ed. (Akción!)	3 600,-
Dungeon Keeper Gold (Akción!)	3 992,-
Earth 2140 Gold / EF 2000 Evol.	3 996,-/5 900,-
European Air War (új!)	8 492,-
Extreme Assault / Fade to Black	4 800,-/2 400,-
F16 + MIG-29 / Falcon 4.0	9 800,-/8 392,-
Formula 1 (Psygnosis)	6 400,-
FIFA '98 + Joypad /FIFA '99	6 200,-/6 792,-
Final Doom / Flashback	3 996,-/3 600,-
Fortress of Dr Radiaki /FX Fighter	800,-/1 600,-
Games Collection CD-k	1 996,-
Gangsters /Grand Master Chess	6 792,-/3 600,-
Get Medieval (magyar nyelven)	5 596,-
Grand Prix Legends (Új!)	8 392,-
Heretic II. (Új!)	8 992,-
Half-Life (új!)	8 692,-
Indy Car 2. (Kiárusítás!)	2 996,-
Insurrection (StarCraft version)	5 192,-
International Rally Championship (Akción!)	5 600,-
InterState '76 /Iron Man - XO	3 192,-/3 200,-
Jack Orlando (Akción!)	2 396,-
Joint Strike Fighter	7 200,-
Jedi Knight: Dark Forces 2.	8 600,-
Klik & Play (játék készítő) (Akción!)	3 900,-
Klingon Honor Guard (Új!)	9 592,-
Knights & Merchants (magyar)	5 596,-
Larry Collection /Lego Island	5 200,-/4 800,-
Little Big Adventures 1. /2.	3 600,-/3 992,-
Logic Quest 3D	3 800,-
Lords of Magic /Lord of Realm II.	4 400,-/5 600,-
Lots of Board Games	1 800,-
Lucas Arts Archives 2. /3.	9 592,-/7 200,-
Magic & Mayhem (Akción!)	7 992,-
Magic Carpet (Kiárusítás!)	1 200,-
Mahjong Gold / Max II	2 800,-/5 200,-
Mech Commander	6 792,-
Mega Pack 6 / 9. (10 - 10 CD)	6 400,-/7 400,-
MotoRacer / Myst (Kiárusítás!)	4 400,-/1 800,-
MS Close Combat 3. (Russian Front)	11 200,-
MS Combat Flight Simulator (új!)	11 200,-
MS Flight Simulator 98 for Win95	12 600,-
NBA '99 /NHL '99 (Akción!)	7 400,-/7 400,-
Need for Speed II SE	3 992,-
Need for Speed 3. (Akción!)	6 792,-
Oddworld: Abe's Exoddus	9 592,-
Phantasmagoria 2	3 600,-
Populous 3. (Akción!)	6 392,-
Power, Corruption & Lies (4 CD-s játék)	3 992,-
Primal Rage /Privateer 2.	2 400,-/3 240,-
Power Slide (új autóverseny)	9 592,-
Rage of Mages /RailRoad Tycoon 2.	5 596,-/8 992,-
Red Baron 2 /Return Fire	5 600,-/4 000,-
Resident Evil 2 (magyar kézikönyvvel)	9 992,-
RoboRumble (magyar)	5 596,-
Settlers 2. /Settlers 3. (Akción!)	2 992,-/6 792,-
Shadow of the Emperor (Battle Isle 3)	3 192,-
SHOGO (magyar) /Silver Games	5 596,-/3 996,-
SimCity 3000 (új!)	9 592,-
SimEarth / SimIsle	2 800,-/2 400,-
SimTower / SIN	3 992,-/8 992,-
StarCraft / StarCraft Brood War	6 600,-/5 992,-
Star Rangers / Striker 96	3 490,-/5 400,-
Syndicate Plus Gold Ed.	2 992,-
StarWars Behind the Magic (új!)	8 992,-
StarWars Rouge Squadron (új!)	9 800,-
Test Drive 4 /Test Drive 5 (új!)	4 800,-/9 992,-
Theme Hospital	3 492,-
Thief (új!) / Thunderhawk 2	8 792,-/4 400,-
Tie Fighter Collector's	2 792,-
Titanic - Adventure out of Time	4 400,-
Total Annihilation	3 992,-
Tomb Raider 3. (új!)	8 480,-
Trophy Rivers (pisztránghorgászat)	4 792,-
Ultimate Strategy Archives (8 db játék)	8 480,-
Uprising Lead and Destroy (új!)	7 992,-
Vészhelyzet (Emergency) - magyar	3 996,-
Virtual Pool / Warcraft 2.	1 600,-/3 800,-
Warlords III - Reign of Heroes (Akción!)	4 800,-
Wing Commander V.	6 600,-
World League Soccer 99 (új!)	8 692,-
X-COM Apocalypse	5 800,-



Ismeretterjesztő CD-k

Afrika (Kossuth Kiadó)	4 792,-
Alaska's Natural Wonders	3 600,-
Állatok Birodalma /Antik irodalom	4 400,-/4 792,-
Autó 98-99 (autókatalógusok)	3 120,-
Biblia - Az írás /Body Works 6.0	4 900,-/3 600,-
Budapest Tér-Képekben	6 900,-
Cambridge Enciklopédia (magyar)	5 700,-
Compton's 99 Encyclopédia (Új!)	3 400,-
A család kedvencei: A kutyák	3 192,-
Csodálatos Univerzum	5 592,-
Death Valley National Park	3 600,-
DK: Children's Encyclopedia	9 400,-
DK: Encyclopedia of Nature	6 900,-
Encyclopédia Britannica 99 Multim.	33 400,-
Erdély /Európa Atlasz '99	2 800,-/5 500,-
Európa 98 CD Atlasz (Cyberstone)	6 900,-
Élelhetőségek és társulások (Kossuth)	3 992,-
Élővilág /Emlosállatok	5 000,-/4 400,-
Explore Yellowstone	3 400,-
Fészkelő madarak Magyarországon	3 800,-
Filmlexikon (ajándék video filmmel)	4 792,-
Forradalom és szabadságharc 1848/49	5 000,-
Grolier 1999 Multimedia Encyclopédia	3 400,-
Gyógynövények Magyarországon	3 992,-
Halak, kétélűek, hüllők	4 400,-
History through Art 1. /2.	4 600,-/4 600,-
Honfoglalás és Államalapítás	3 592,-
IBM World Book 99 Encyclopédia	4 600,-
Interactive World Atlas	4 400,-
Irodalmi lexikon /KutyaTár	5 350,-/5 000,-
Magyar zenetörténeli kalauz	4 792,-
Magyarország CD-Atlasz	6 900,-
Magyarország madarai	3 392,-
Magyarország madarai és lepkéi	3 992,-
M.o. növényei -	
Legszebb vadnövényeink	3 992,-
Magyarország gombái	4 450,-
Magyarországi várak	5 580,-
Mikszáth Kálmán összes művei	5 000,-
Mondial '98 (magyar futball VB lexikon)	4 950,-
MS Autoroute Express 2000 Europe	17 600,-
MS Encarta Reference Suite 99	23 600,-
Művészeti lexikon	5 350,-
Nagy képes világtörténet (Új!)	5 000,-
NASA - Az űrkutatás története (2 CD)	6 900,-
National Geographic (80-as és 90-es évek)	11 992,-
Pallas Nagy Lexikona (Akción!)	7 900,-
Pannonia (Egy római provincia története)	3 992,-
Révai Nagy Lexikona I. (I-X. kötet)	2 670,-
Találmányok és feltalálók	6 400,-
Új Akadémiai Kislexikon (30 000 címszó)	11 900,-
USA National Parks	2 400,-
Uton 2. (Kresz-aktató)	5 900,-
Utazás a csillagok között	3 992,-
Utazás a Naprendszerben	3 992,-
Verstár '98 / Vicctár	6 400,-/2 990,-
II. Világháború / Világatlasz '99	6 150,-/5 600,-

Oktató és mese CD-k

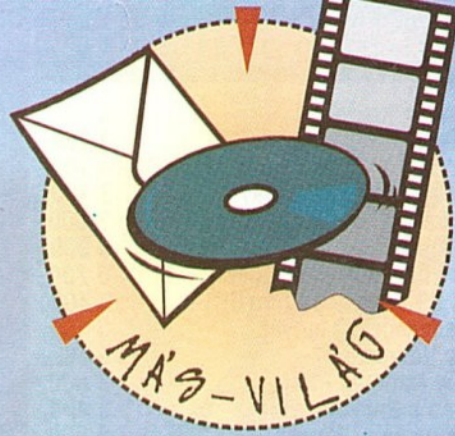
Ludas Matyi /Macskafogó	2 400,-/2 800,-
Tom és Jerry /VUK (video CD-k)	2 400,-/2 400,-
ABC Professor /A tudás vára I.	4 720,-/3 800,-
Hupikék Törpikék 2. (Tanuljunk a törpökkel)	5 700,-
Irodalom felkészítő érettségire	4 800,-
Játszóház / Manóka-Land	4 400,-/5 000,-
Manó Matek 1. /Manó Matek 2.	5 000,-/5 000,-
Matematika kalauz (középszolások részére)	5 400,-
Matematika felkészítő érettségire	4 800,-
Micsoda sorozat: Regék, mondák, hosók	3 992,-
Micsoda sorozat: Benedek Elek	3 992,-
Multimedia Workshop (video film készítés)	3 900,-

Nyelvoktató CD-k

Angol kiejtésiskola	4 000,-
Angol-magyar iskolai szótár	6 900,-
Angol-magyar muszaki szótár	15 400,-
Angol-magyar Ország nagyszótár	15 400,-
Angol-magyar informatikai szótár	7 800,-
Anyanyelvi könyvespolc CD	7 900,-
Asterix, az angoltanár 1. /2.	3 125,-/3 125,-
Francia-magyar szótár	13 900,-
Interaktív Magyar Nyelvtan	4 200,-
Inteaktív Kis Angol Nyelvtan	3 100,-
Interactive Reading Journey	3 200,-
Kölyökangol 1. /2. /3. (egyenként)	3 192,-
Lopva Angolul 1. /2. /3. (egyenként)	5 000,-
Manó Angol /Manó Német	5 000,-
MoBiMouse angol-magyar szótár	3 900,-
Német-magyar hangosszótár	11 900,-
Német-magyar kézisótár	6 900,-
Nyelvész sorozat tagjai	4 800,-
Nyelvtúdió sorozat tagjai	4 400,-
Orosz-magyar nagyszótár	19 900,-
Tell Me More angol/német 1./2.	7 400,-
Learn to Speak English OEM	7 900,-

KIM-SOFT Számítástechnikai és Ker.-i Kft.
1112 Budapest, Hegyalja út 70. fszt. 2.
Tel.: 319-8973, 319-8967 Fax: 319-9760
Nyitva tartás: Hétfő-Péntek 8-16³⁰
Teljes árjegyzékünket kérje faxon tone
üzem módban a faxbankból: 2-333-666/1497#
vagy az Interneten: www.datanet.hun/kimsoft

A közölt árak nem tartalmazzák a 12,
illetve a 25 % áfát!
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk!



Demozóna

INTERJÚ EZAH/DILEMMÁVAL

Basq

Kapcsolódva az előző számban megjelent morgolódásaimhoz, egy meglehetősen hosszú interjú következik Ezahhal, a Fleur nevű diszmag egyik szerzőjével. Előbb bemutatásra kerül újságjuk, majd kedvenc témánkról, a scene-ről beszélgetünk.

Basq: Mi a Fleur, és kik írják?

Ezah: A Fleur egy lemezújság, ami a scene-nel foglalkozik. Angol nyelvű, hogy ne csak a magyar scene-társadalom tudja elolvasni, hiszen a scenerek nagy része valamilyen szinten beszél angolul. A programot Nap/Dilemma írja, és a kor követelményeinek megfelelően már Win95 alatt is fut. A grafikát és a háttérzenét számonként más-más ember csinálja. A cikkek tördelése, átnézése, az esetleges nyelvtani hibák kijavítása az én feladatom. Természetesen vannak segítők is, hiszen egy ember számára szinte lehetetlen vállalkozás egy ilyen nagyszágrendű produkció létrehozása. Ők név szerint: Coctail, D-Lee, Dfj és Szum. Ez az alapcsapat, de bárki ír, az leközlésre kerül, ha megüt egy mércét. Ezúton is szeretnék köszönetet mondani az eddigi két szám elkészülésében segítő cikkíróknak. Az egész dolog teljesen non-profit, tehát nem pénzért áruljuk a programot, bárki ingyenesen letöltheti és olvashatja, viszont így a „publikátoroknak” sem tudunk semmiféle ellenszolgáltatást nyújtani. Mindenkitől szívesen várunk mindennemű segítséget. E-mail címem: ezah@scene-hu.com

Basq: Hogyan jött az ötlet, hogy lemezújságot csináljatok?

Ezah: Amióta érdekel a scene, mindig is szerettem volna lemezújságot csinálni. 1997 vége felé tettem meg az első lépést: Dfj-vel együtt elhatároztuk, hogy közösen nekilátunk egy diszmagnak. Egy kis idő után a fent említett csapat jött össze. Volt egy ember, aki rengeteget segített az első szám elkészítésében, ő Jabberwock, aki azóta zenei karrierjét egyengeti. A Fleur pedig francia szó, virágot jelent, úgy éreztem, hogy ez igazán illik egy lemezújsághoz.

Basq: Mi a célja munkátoknak?

Ezah: Mikor elindult az egész, a fő cél az volt, hogy a külföldi scene megismerje a magyart az első és eddig egyetlen angol nyelvű scene-magazinon keresztül. Időközben a külföldi magok nagy része „meghalt”, jelenleg egyetlen „konkurens” lap van, és ez a Hugi. Az egész scene lényege,

hogy valami olyasmit alkossál, amit elismernek a többiek. Bár eddig még csak két szám látta meg a napvilágot, úgy érzem, sikeres lemezújságot hoztunk létre, és a közönség is elismeri a produkciót. Másrészt, véleményem szerint a scene egy a sok más művészeti ág között, és mint minden más művészeti ágnak, ennek is szüksége van egy fórumra, ahol kritikákat olvashat a kiadott művekről, interjúkat egy-egy sikeres művésszel stb. Erre a lemezújságok a legalkalmasabbak.

Basq: Láttok-e perspektívát a diszmagokban?

Ezah: Mindenképpen. Különben már régen abba hagytam volna az egészet. Egyetlen baj van, hogy sajnos nagyon kevés ember szánja rá magát, hogy leüljön, és egy cikkben összefoglalja gondolatait. A fő baj, hogy egy délután alatt ki lehet olvasni az egész újságot, de ez már nem a mi problémánk. Mi megcsináltuk a körítést, leírjuk saját dolgainkat, és ha azokon felül nincs több cikk benne, az a scene problémája. Bár egyre nagyobb teret hódít az Internet, én a jövőben is meg szeretném tartani azt a hagyományt, hogy önálló programként lehessen letölteni a Fleur-t, és nem homepage-ként, online elolvasni a cikkeket. Ennek a programos megoldásnak hangulata van, ami emlékeztet minket a régi szép időkre, mikor csak a lemezújságokon keresztül tudtunk friss információhoz jutni.



Basq: Szerinted, kik olvassák a diszmagokat?

Ezah: A visszajelzéseket figyelembe véve rengeteg ember olvasta el az eddig kiadott két számot. Monda-

nom sem kell, hogy az olvasótábor 99%-a érdeklődik, illetve részt is vesz a scene-en folyó alkotómunkában. Pontos számadatot nem tudok mondani, de hála az Internetnek, a világ minden pontjára eljutott. Website-ünk címe: <http://fleur.scene-hu.com>.

Basq: Milyennek ítéled meg a scene-társaságot?

Ezah: Mint minden társadalomban, itt is vannak jó és rossz alakok. Szerencsére egyre kevesebb

a rossz, mivel ezeket egy idő után kilöki magából ez a közösség. Egy kis csoportosulás, ahol szinte mindenki ismer mindenkit, ahol az ember megtanulja, hogyan lehet hatékonyan csapatban dolgozni, fejleszti magában a versenyszellemet, és nem utolsó sorban hasznosan tölti el az idejét. Én minden scenert barátomnak tekintek, akikkel kötetlenül elbeszélgethetek. Röviden összefoglalva egy országos, illetve világméretű baráti társaság.

Basq: Mi a véleményed van az itthoni partykról?

Ezah: A legutolsó összejövetelt (Contest'99) más elfoglaltságaim miatt ki kellett hagynom, tehát arról nem tudok nyilatkozni. Az én szememben a partyk mindig egy összejövetelt jelentenek, ahol személyesen is tudsz találkozni az ország túlsó felén élő barátaiddal, információkat tudsz cserélni velük, vagy beszélgethetsz mindenféle egyéb közéleti problémákról. Végül, de nem utolsó sorban, a compókon bemutathatod a többieknek a produkciódat, amin néha hónapokig is dolgoztál. És ez az egész lényege: szerintem mindenki azért a pár másodpercért dolgozik, mikor a közönség elismerően megtapsolja a munkáját.



Basq: Szerinted, miért van az, hogy a régebbi scene és maguk a stuffok is jobbak voltak, mint a mostaniak? Pedig igazán megvan a lehetőség az igényes művek elkészítésére, a gépek teljesítménye is sokat fejlődött az elmúlt időszakban. Igen, van teljesítmény, és ez a baj szerintem. Ugyanis a scene-nek az a lényege, hogy ugyanaból a gépből ki tudja a legtöbbet kihozni (ez Poison/SNG véleménye, de 100%-osan egyetértek vele). Ez C-64-en így is működik. Ott a coderek rengeteg időt töltenek optimalizálással. PC-n nem ez van. Ha lassú az effekt, az a felhasználó baja, vegyen jobb gépet. Ez hibás felfogás. Mivel külföldön jobb az életszínvonal, a magyar scene 60-70%-a csak hónapokkal a kiadás után tud egy-egy külföldi produkciót a szükséges gépen megnézni. A másik ok pedig az, hogy akkoriban sokkal könnyebb volt újat mutatni a közönségnek. Most, hogy már az ötletek nagy részét ellőtték, nagyon nehéz valami olyan dolgot csinálni, ami az újdonság erejével hat. Régen, ha valami 3D volt a pro-

duktióban (kocka, gömb stb.) igen nagy elismerésre számítható, manapság ez annyira elég, hogy a közönség egy jóízűt hahotázzon.



duktióban (kocka, gömb stb.) igen nagy elismerésre számítható, manapság ez annyira elég, hogy a közönség egy jóízűt hahotázzon.

Basq: Szerinted milyen ma a magyar és a külföldi scene kapcsolata?

Ezah: Azt kell, hogy mondjam, egyre jobb! Egyre több magyar csapat dönt úgy, hogy küld valamilyen produkciót külföldi partykra is. Ez egyrészt jó, mert remek reklám a magyar scene-nek, másrészt rossz, mert így a magyar partykon kiadott anyag nem lesz annyira színvonalas. A legnagyobb segítség ebben egyértelműen az IRC. Aki egy kicsit is konyít az angol nyelvhez, az általában nemzetközi csatornákon is beszélget. Magyarországnak mindig is az volt a baja,

hogy kevés a „reklámember”, és ugye – hogy közhellyel éljek –, a jó bornak is kell cégér. Remélhetőleg ez változni fog.

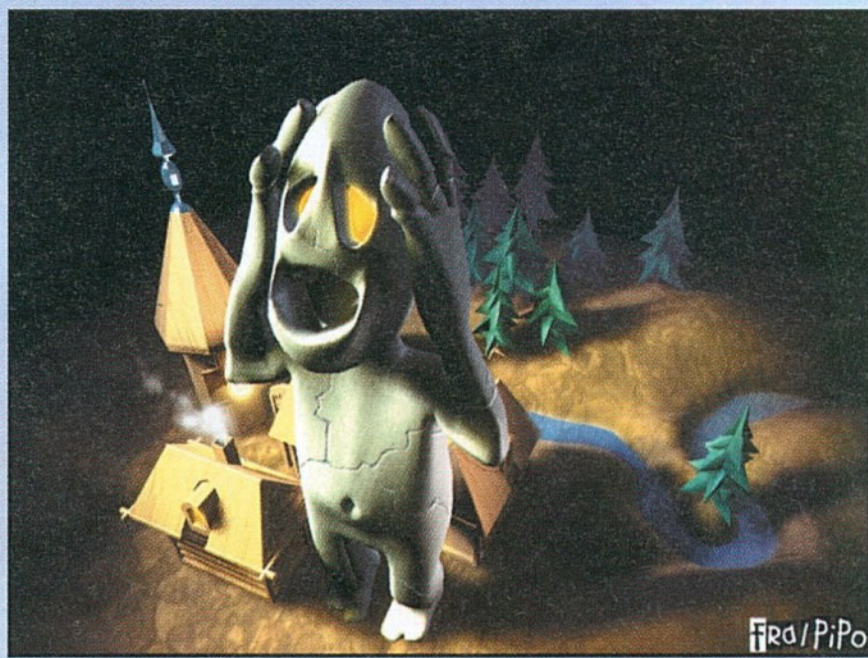
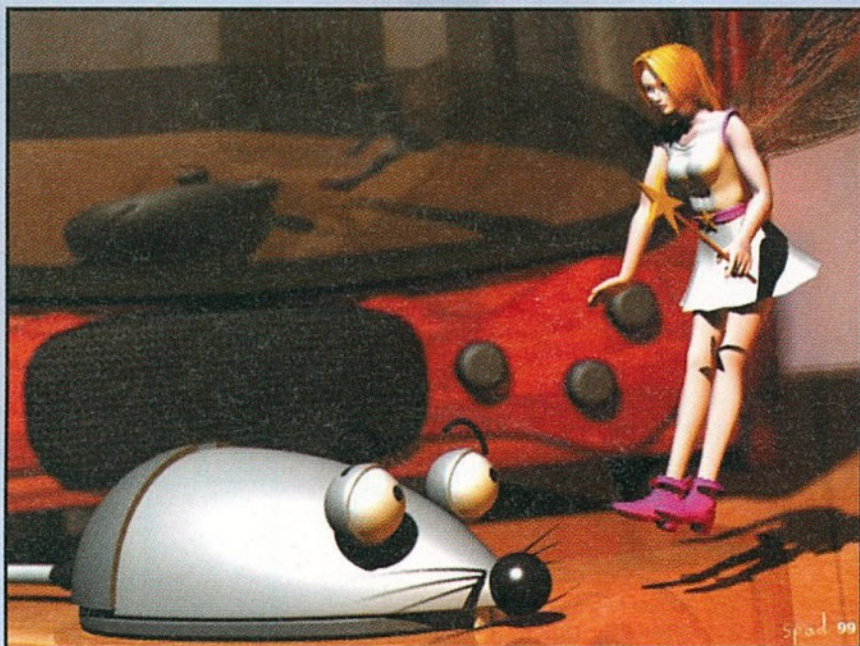
Basq: Hogyan értékeled a külföldi scene helyzetét?

Ezah: Külföldön is minőségromlás vehető észre, illetve egyre több a full 3D demo. A régi „nagy hatalmak”, mint a skandináv vagy a német scene, sehol sincsenek. Ha országokra lehet bontani a scenereket, akkor Dánia és Franciaország a két vezető. A lengyel scene erősen visszaesett, mióta a két legtehetségesebb csapat (Pulse és Exmortis) egy időre visszavonult, illetve a Pulse lengyel szekciója végleg feloszlott. Véleményem szerint most éppen a nagy változás korszakát éljük, hiszen egyre több csapat kezd el windowsos demókat készíteni. Sokak szerint ez a jövő.

Basq: Szerinted mit kéne tenni, hogy végre a magyar scene javuljon egy kicsit?

Ezah: Először is abba kéne hagyni a háborúskodásokat és az értelmetlen vitákat. Utána meg kéne győzni az embereket, hogy a minőség számít, nem a mennyiség: inkább 2 jó demót adjanak ki egy évben, mint 4 közepeset. Ezzel most magam ellen beszéltem, hiszen az én csapatom (Dilemma, website-unk:

<http://dilemma.scene-hu.com>) is csak 2 közepes demót adott ki eddig, de a harmadikat már tényleg nagyon jóra szeretnénk megcsinálni, ezzel is példát mutatva a többi csapatnak. Nagyon úgy néz ki, hogy idén még 3 party lesz megrendezve (Scenest-



Rage, Antiq és Jumper), ami szerintem bőven elég is. Tavaly és tavaly előtt nagyon sok party volt, és ez meg is látszott a minőségen, ugyanis nem ritkán elkapkodott, befejezetlen demók, intrók kerültek kiadásra. Az idei 4 party szerintem ideális.

Basq: Mi a véleményed a scener-quaker háborúról?

Ezah: Mindenki azt csinál a szabadidejében, amihez kedve van. Mi – scenerek – úgy érezzük jól magunkat, ha valami hasznos dologra használjuk fel a számítógép előtt eltöltött időt, alkotunk. Azokat az embereket viszont csak sajnálni tudom, akik azért utaznak kilométereket, hogy utána 3 napon keresztül ugyanazt csinálják, amit otthon ugyanúgy megtehetnének. Nekem semmi bajom sincs a quakerekkel, a partykon felvonultatott hangcuccaikat kivéve, amiket legjobb lenne otthon hagyni, mert nem szeretek ordibálni a mellettem álló emberrel, hogy valamit meg is értsen abból, amit mondani akarok neki.

Basq: Hogy látod, milyen a magyar scene jövője?

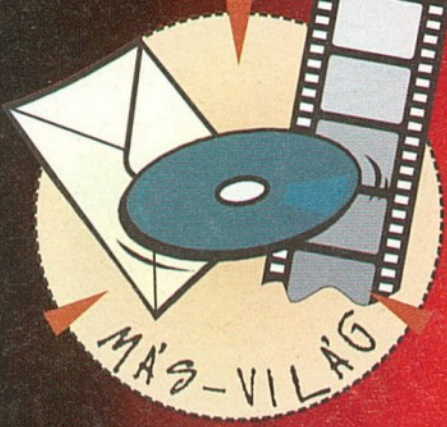
Ezah: Mivel sem jós, sem isten nem vagyok, azt kell, hogy mondjam, fogalmam sincs. Az biztos, hogy a Scenest-Rage partyn nagyon jó minőségű produkciók fognak versenyezni egymással, hiszen majdnem az összes magyar csapat elég keményen készül erre az összejövetelre. Egyre több „magyar termék” fog külföldön is indulni, ezáltal Magyarország is eszükbe fog jutni a külföldi embereknek, ha a minőség szavakat említik. Személy szerint én szép jövőt látok magam előtt. ☺

Basq: Hogy tetszik a PC-X demorovata ☺?

Ezah: Az igazat megvallva, körülbelül 3 éve nem olvasom már a PC-X-et. A legelső számtól kezdve vettem egy darabig, aztán ahogyan kezdtem egyre inkább elfordulni a játékoktól, úgy hagytam abba a járatását is. A fő ok az volt, hogy egy időben megszüntették a demorovatot. Arról nem is beszélve, hogy ami itt megjelenik, azt már pár nappal, héttel előtte megtudom én is. ☺

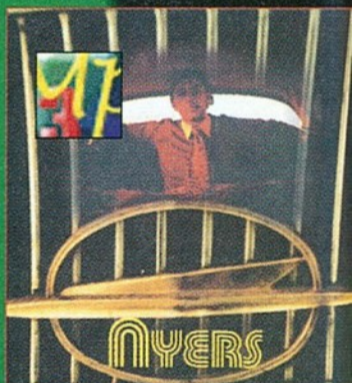
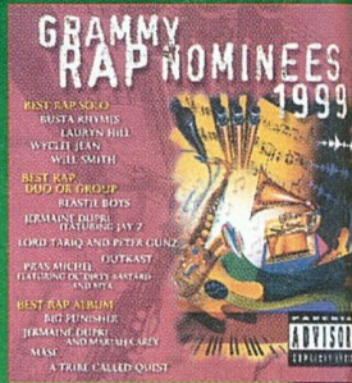
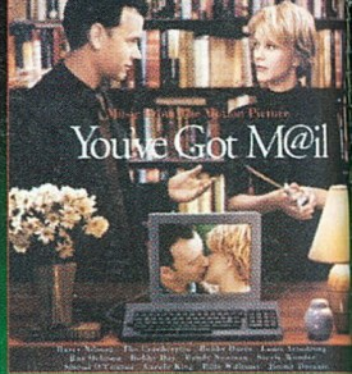
PC-X

Az itt látható képeket az ambiance, Hype és a Volcanic partyk anyagából válogattuk! Részletes infót és a party stuffokat megtaláljátok a CD-n.



X-MUSIC

GODZILLA ROVATA



A rokonszenves nevű Haemorrhage (vérmérgezés) albumának címe árulkodó: *Anatomical Inferno*. Céljuk valóban az orvosi szakkönyvek legkevésbé kacagtató kitételeinek dalba öntése, mindent jó kis primkó death metal formájában, dicséretes lendülettel és agresszivitással. Gyakran fénysebességű dobok, veszett reszelés, ötmásodpercenként disznóröfögésbe torkolló vérhányás. A stílus szerelmeseinek igazi csemegé, diszkórajongóknak komoly büntetés.

Ökkultizmus, sötétség, vámpírok, démonok, sátán, halál. A Haemorrhage naturalista borzalmaival szemben az Evenfall a lélekben rejtőző gonosz felől közelít - nehogy már nyugodtan aludj! Nyomasztó, sötét, misztikus dark metal, erőszakkal, de dallamosan. Zongora, kórusok, rikácsoló ének, kemény gitártémák és „földönkívüli” billentyűvárazslatok. A *Still In The Grey Dying* bővelkedik ötletekben, változatos hangulatokban.

Ugyanezt a halmazt gazdagítja vámpiros-zombis világával a Dismat Euphory *All Little Devils* korongja. A főharakoló mellett egy énekesnő is bedobta magát. Lehet, hogy az ő jelenléte is hozzájárul ahhoz, hogy az album egy árnyalattal kevésbé sötét, mint az Evenfall. Ennek ellenére vérbeli dark metal.

Kőgonosz black metalban utazik az Apophis nevű formáció. A *Heliopolis*-on felvonul a stílus minden kelléke: hörgés, thrashes kalapálás, metálós örlés, dallamos gitárszólók. Mindezen felül a korong alkotóit nem illetném a „muzikális ötletgyárosok” címkével. Szinte minden dallamvezetést hallhatunk már másoktól - ráadásul az Apophis nem is a legütősebbeket nyúlta le.

A Sex Club House valóban egy pörgetős album. A belső borítót ékesítő mellbimbóhegyeken kívül számos népszerű nótá is beindulásra készíti a house-kedvelők végtagjait. A tartalom: remixek és albumverziók ismert és kevésbé ismert hazai csa-

patoktól. Az zeneanyag megjelenését egy klubturné követi majd, melynek keretében néhány erotikus cicababa és többórás habparty gondoskodik a kíváncsú pörgési mutatóról.

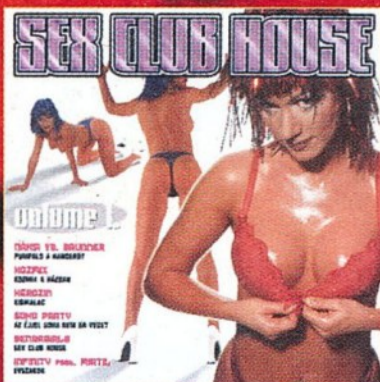
A Fantastic 3 pedig egy fantasztikus sikerválogatás. A dupla CD-n 39 dalt hallhatunk a legkülönbözőbb diszkóstílusokban. A borítón olvasható neveken kívül helyet kapott többek között: a Uengaboys, Dana International, DJ Visage, a Take 5, a Down Low, a Divine, Alda, Dr. Alban és mások.

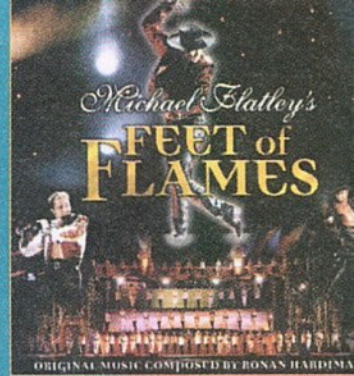
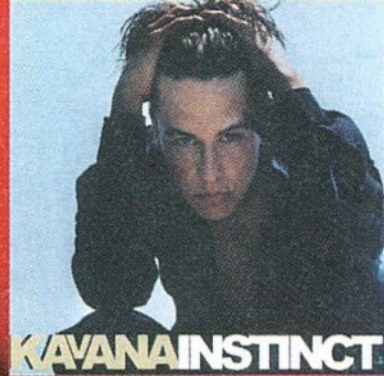
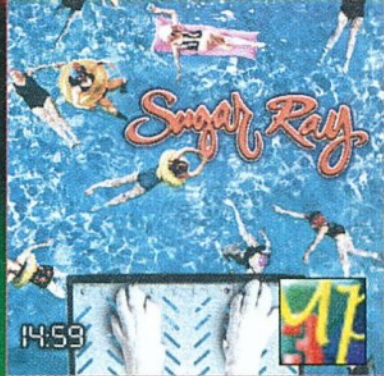
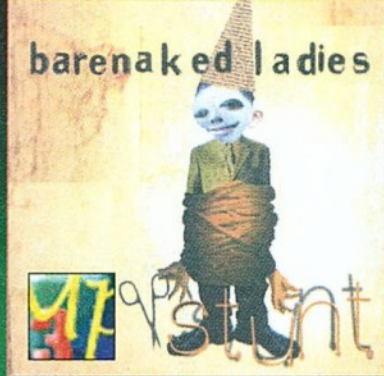
Szívesen irtam volna arról, hogy mit is tartalmaz Ganksta Zolee és a Kartel legújabb, *Helldorado* című albuma, valószínűleg meg is dicsértem volna őket, hiszen nagy favoritom a csapat. Azonban a nemes mivű colttal díszített CD-n mindössze 7x10 és 1x5 perc sípolás volt hallható. Namármost: vagy egy gigantikus újságíró-szopátásnak lettem az áldozata, vagy egy nagy kalap selejt CD került a piacra. Mindenesetre hallgassatok bele, mielőtt megveszitek! Ja, MEGJELENT!

Határozott fejlődést mutat a G-Play trió. Az előző finoman szólva esztétikai katasztrófába torkollott anyag után mintha kezdenék összeszedni magukat a fiúk. Rapttechnikájuk csiszolódott, a szövegvilág is tartalmasabbra, frappánsabbra sikeredett. Bár ez a „műfeketeség” és műanyag-gengszterség - Zolee-vel ellentétben - tőlük még nyomokban sem hiteles. Mindezek dacára legalább négy-öt potenciális sláger rejte a *XXI. század* című album.

Jó súlyosra sikeredett az új Tankcsapda, a *Ha zajt akartok!* Határozottan a hardcore irányába mozdultak el a fiúk, mind hangzásilag, mind dallamilag. A gitárok súlyosabbak, Lukács hangja egyre smirgisebb. Liraibb, akusztikus gitáros fejezetnek pedig nyoma sincs. Az ének azonban kissé hátrakeredett, ezért Lukács szövegei néha nehezen érthetőek. Ami nagy kár, mert szokás szerint zseniálisak. A lényeg: a Tankcsapda alatt továbbra sem inog a honi rockzenei trón.

Mi, rendes emberek - ez a címe a Nyers albumának, amely jóval emészthetőbb zenét tartalmaz, mint az előző korong. Egységesebb a muzsika is, bár továbbra sem skatulyázható. Rock, de hogy milyen, senki nem definiálná két mondatban. A finom humorral átítatott, elvont, néha cikizős szövegek viszont maradtak.





CD-n is megvásárolható ezentúl Szörényi Levente *Utazás* albuma, mely a tagok névsorát tekintve tulajdonképpen az első Fonográf lemeznek tekinthető. Zeneileg átmenet az Illés és a Fonográf között, rajta olyan felejthetetlen dalokkal, mint a „Ne vágj ki minden fát”, a „Bánatvirág” vagy a „Didéki kislány”. Igazi örökzöld-legenda. Dalilag, szövegileg, hangszerelésileg még ma is megérdemli a tízest (vagy ma igazán?).

A múlt hónap pop Grammy-lemez ikertestvére a 1999 Grammy Rap Nominees, amely a rap kategória legjobb-jait gyűjtötte össze. Egy-egy számmal képviselteti magát Busta Rhymes, Wycleff Jean, Will Smith, Pras Michel (ex-Fugees), Big Punisher, Mase, az Outkast, a Beastie Boys, a Grammy-taroló Lauryn Hill és még sokan mások.

Hamarosan a mozik vásznain is látható lesz a Tom Hanks és Meg Ryan főszereplésével elkészült *You've Got M@il*. A filmtrack album zömmel hetvenes évek eleji slágereket tartalmaz Harry Nilssontól, Roy Orbisontól, Randy Newmantól, Stevie Wondertől vagy Louis Armstrongtól. A kilencvenes évek képviseletében a Cranberries, Sinéad O'Connor és Carole King jelentek meg.

Nagy várakozás előzte meg a legendás Toto legújabb dobását, a *Mindfields*-et. A csapat újra Bobby Kimballal nyomul, de minden egyes zenész teljesítménye előtt illik kalapot emelni. Kidolgozott, remekül meghangszerelt, dallamos ösrock a javából. Nem hoz egy gramm újítást sem, de hát meg is zúzná a rajongók haláljáratait egy dobgeporgia Steve Lukather lenyűgöző gitárbűvölése helyett.

Stunt a címe a Barenaked Ladies (persze mind fiúk) anyagának. Az Amerikában egyre népszerűbb, ám nálunk kevésbé ismert csapat laza, főképp akusztikus hangszerekre épülő muzsikát nyomat. Rockos-beates megoldások és fülbemászó dallamok adják az anyag gerincét, melyet csak néha-néha tör meg egy-egy merengősebb vagy keményebb ritmus.

Ugyanennek a vonulatnak lelkes zászlóvivője a Sugar Ray, akiknél *14:59* van egy egész lemezen keresztül. A csapat ugyanakkor nagyon sokszínű: az alterslágeres daloktól a punkig, a ska- s témáktól a beatig minden belefér. Ők szintén a tengerentúlon aratnak, ékes bizonyítékeként a két kontinens eltérő zenei ízlésvilágának. Mindkettő ajánlott.

Kavana egy 21 éves ifjú énekestián, aki amerikai popmintára összerántott egy nagylemeznyi anyagot. A zenéről: funkys tételek is szerepelnek az *Instinct* című albumon, azonban a lemezidő legnagyobb részében a lírai, érzelmes nóták dominálnak, amihez a fickó optimális orgánnummal bír. Megfelelő promócióval nagy sikere lehet.

Tavaly júliusban került megrendezésre a londoni Hyde Parkban a *Feet Of Flames* című monstre zenés rendezvény, melynek főszereplője Michael Flatley volt.

Flatley-t a világ leggyorsabb táncosaként tartják számon (szinte hihetetlen: 35 „koppintás” egy másodperc alatt), de „mellékállásban” kitűnő koreográfus is. A főképp ir motívumokra épülő muzsika tartalmaz „roható” elemeket is, de inkább a monumentális zenekari (vagy vokális) témákra alapoz.

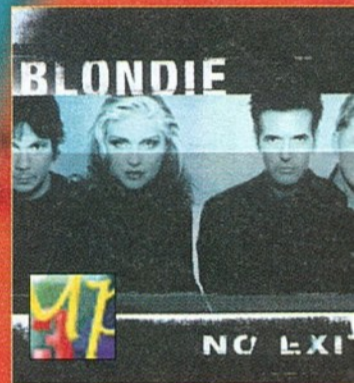
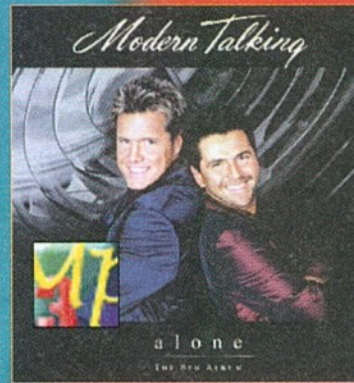
Változatlan intenzitással folyik a '80-as évek támadása. A tavalyi nagy nosztalgia-durranás után itt a *Modern Talking* friss albuma, friss dalokkal. Az *Alone* egyaránt tartalmazza a védjeggyé vált soft-diszkós ritmusokat és az előző korong bónuszaiából megismert líraibb motívumokat.

Új feltámadó viszont a *Blondie*. Debbie Harry és csapata azonban nem másolta le tizenöt évvel ezelőtti önmagát. Semmi popdiszkó, nyávogás. (Sokat lendíthett ezen Debbie dzsesszes kitérője.) Igényes előhangszerekkel prezentált rock, némi country, némi dzsessz. A lemez címe: *No Exit*.

DJ Quicksilver neve immár fogalom hasonló előnevű kollégái és az elektronikus muzsikára gerjedő publikum körében. A török-német didzse space-effektekkel fűszerezett house-nótái még a műfajt nem gyűrők számára is emészthetőek. Ennek vélhetőleg az az oka, hogy hősünk nem elkötelezett híve a monotonitásnak és a ronggyá csépelte zenei megoldások szolgai másolásának (mint honi DJ-ink többsége, akiknél egy játékszintre rászabaduló tundralakó is jobb zenét kreál). Az *Escape 2 Planet Love* magas tetzési indexre számíthat.

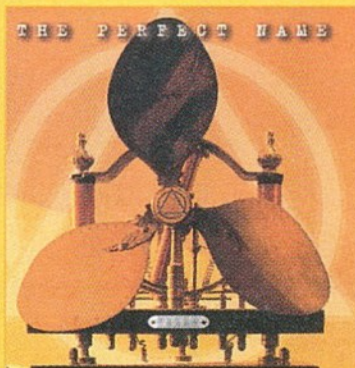
Autentikus hangszerekkel ízesített techno-house-t küld a dán *Infernal* trió. Az *Infernal Affairs* világába éppúgy belefér a szájharmonika és a skótduda, mint a house döngölés és a samplerezett effektek. A Kalinka című nótát pedig már ismerheti a house-diszkók népe. Szintén tarka, élvezetes anyag.

És most: Goto CD!



POLYGRAM JÁTÉK

E havi kérdésünk a The Perfect Name nevű zenekarhoz kapcsolódik:

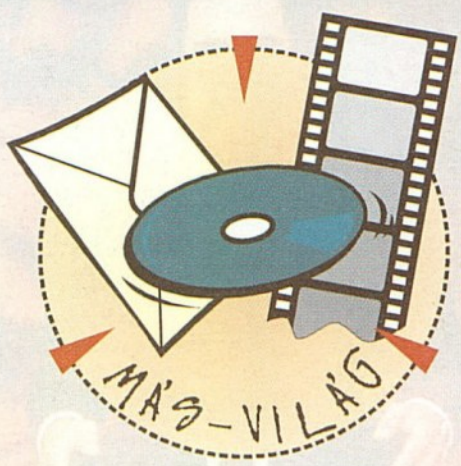


Mi a banda frissen megjelent kislemezének címe?

A helyes megfejtést beküldők között 5 db The Perfect Name pólót sorsolunk ki.

Ne felejtsetek el megnézni a beküldési útmutatót a 81. oldalon!

Címünk a szokásos, a megoldást április végéig add postára! (PC-R Magazin, 1537 Budapest, Pf. 386.)



Movie World

ÁPRILISI BEMUTATÓK

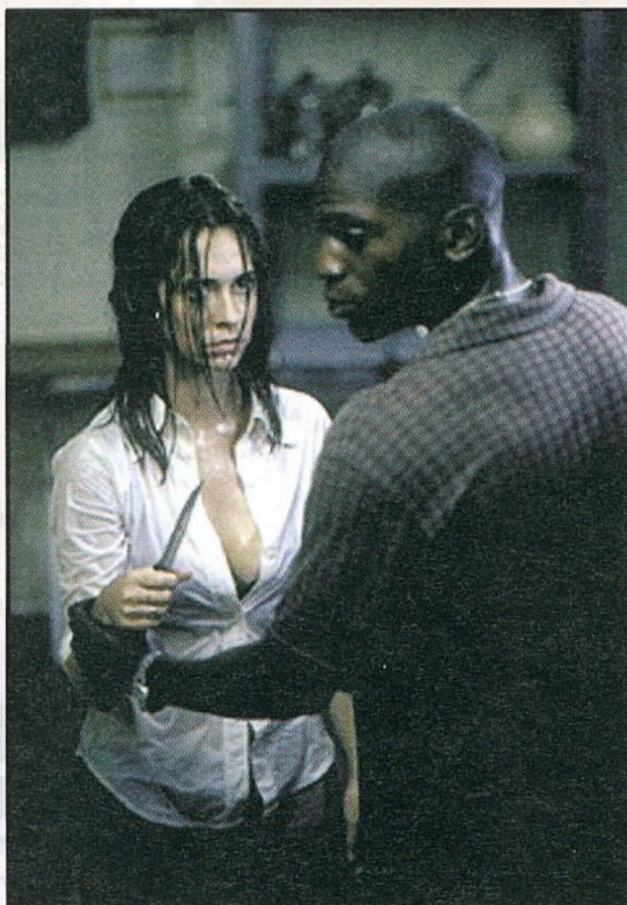
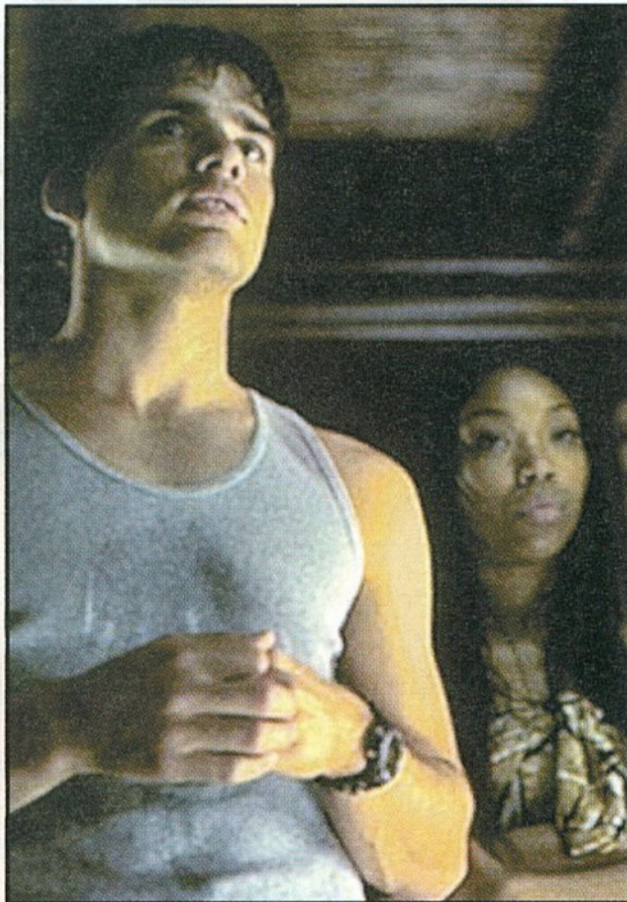
TRf

I Still Know What You Did Last Summer

Fsz: Jennifer Love Hewitt, Freddie Prinze jr.

R: Danny Cannon F: Intercom

Julie James újra az életéért fut. Miután túlélte az előző epizódot (Tudom, mit tettél tavaly nyáron), egyfolytában látomások, rémálmok gyötrik. Bostonba utazik, hogy rossz emlékeit végképp maga mögött hagyja. Ám a múlt nem hagyja nyugodni, a szörnyű események egy éves évfordulóján kezd



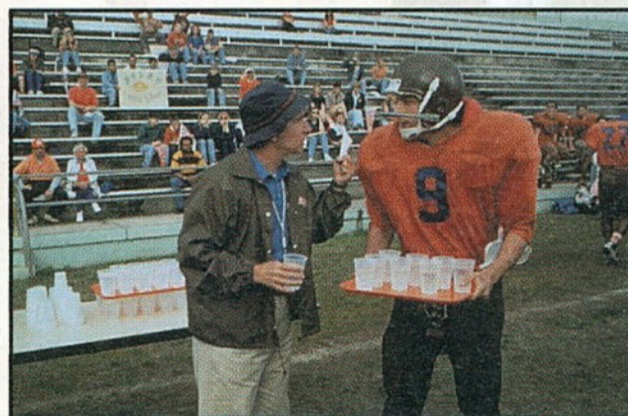
teljesen bedilizni. Éppen kapóra jön a barátnő által nyert üdülés a Bahamákon. Az időzítés a lehető legrosszabb: a hurrikánszezon elején érkeznek. Nem sokkal később bent rekednek a szállásukon, és elszabadul a pokol...

The Waterboy

Fsz: Adam Sandler, Kathy Bates

R: Frank Coraci F: Intercom

Anyuci féltve őrzi tündi-bündi 31 éves fiacskáját, Bobbyt, akinek egyetlen kapcsolata a külvilággal, a munkája, ahol az egyetemi focicsapatnak hordja a vizet. A fiúk persze gúnyt űznek belőle, ám az edző nem engedi, hogy harcoljon a saját igazáért. Egy szép napon azonban új edző érkezik a csapathoz, akinek támogatásával hirtelen kiderül, Bobbynak különleges tehetsége van a focihoz. A probléma már csak az, hogyan tusolják el a szigorú mama előtt, hogy a fiacskája focikarriert épít.



A Civil Action

Fsz: John Travolta, Robert Duvall, John Lithgow

R: Steve Zaillian F: UIP Dunafilm

Jan Schlichtmann fiatal, törtető ügyész, aki minden ügyében a pénzre hajt és elsősorban saját karrierjét építgeti. Egészen addig, míg bele nem fut egy viszonylag egyszerűnek tűnő, gondatlanságból elkövetett emberlésbe. A vádlott egy iparóriás nagyvállalat, aki, úgy tűnik, megmérgezett két

kutat. Egy kislány titokzatos módon meghal leukémiában, és mikor felkéri Schlichtmann cégét, hogy képviselje a vádat a cég ellen, ő úgy érzi, sinnen van a dolog. Ám hamarosan szembe kell néznie azzal, hogy nem csak pályája, egész élete rámehet erre az ügyre.

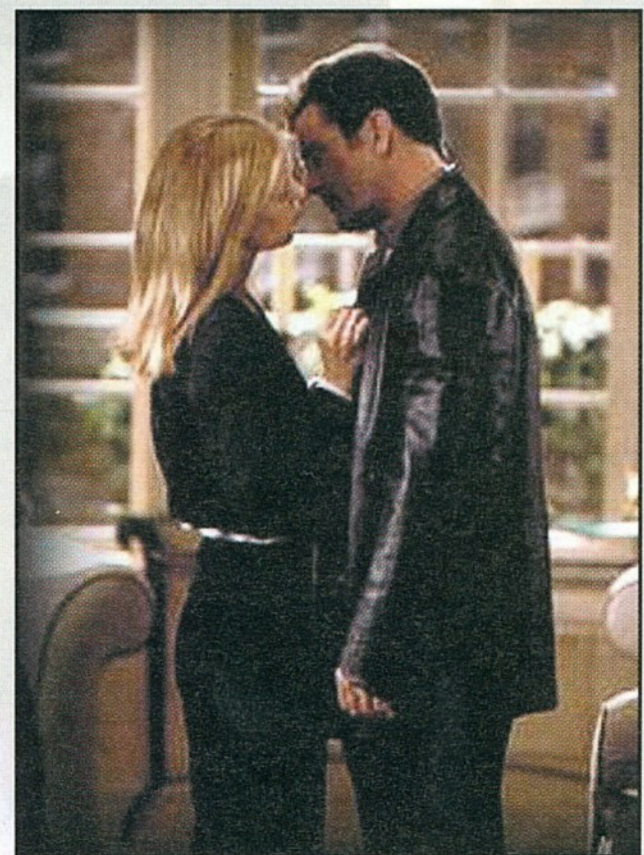


Payback

Fsz: Mel Gibson, Gregg Henry, Bill Duke, Kris Kristofferson

R: Brian Helgeland F: Intercom

Bankrablók kézikönyve, első fejezet: ha az egész balhé simán lezajlik, ha tiéd a hatalmas pénz, és gond nélkül meg tudsz pattanni, lehetőleg ne vedd a társad részét, ne kösd el a feleségét, és ne akard elvenni az életet. De ha mégis ilyen hülye vagy, legalább csináld jól, és legyél biztos benne, hogy meghalt. Val, sajnos nem olvasta a kézikönyvet, és elszúrta. Portert pedig nem ki-mondottan érdekli, ki áll útjába a saját része felé vezető úton.



DVD Filmek



HÁZIMOZI SZUPERMINŐSÉGBEN

Két éve még csak távoli, bár kétségkívül kecsegtető jövő volt a DVD. Egy éve már láthattuk az első meghajtókat, és szóba kerültek a filmek. Tavaly ősszel már biztos volt, hogy legalább egy filmforgalmazó cég fantáziát lát a magyar piacon és feliratozza a filmjeit. 1999 februárjában pedig a boltokba került az első két magyar (alkotók is, kiadó is) rajzfilm, a Macskafogó és a Szaffi.

Batman (Warner)

R: Tim Burton

Fsz: Michael Keaton, Kim Basinger, Jack Nicholson)

Az első denevérember mozi, amelyben az átlagos krimik bonyolultságával sem nagyon vetekedő, néhol logikai bukfenckkel megáldott történetet nagy nevek (Keaton, Basinger, Nicholson) szerepeltetésével próbáltak eladni.



Az igazat megvallva, sikerült is a dolog, ami legalább felerészben Nicholson Joker alakításának köszönhető. A díszletek, akciók és használt technikák ebben a részben még sokkal valóság-közeli, hihetőbbek, mint bármely folytatásban. Ennek ellenére, vagy talán éppen ezért, az első Batmanben lefestett kép sokkal inkább az emberi igazságosztót ábrázolja, aki akár köztünk is élhet, mint a természetfeletti superhős, aki a távoli fantáziavilágban lebeg. A mára már klasszikussá vált filmet mindenképpen ajánlani tudom, hiszen igazi könnyed szórakozást ígér, egyszerű történetével, látványos akcióival és mindenképpent Joker örült morbid humorával.

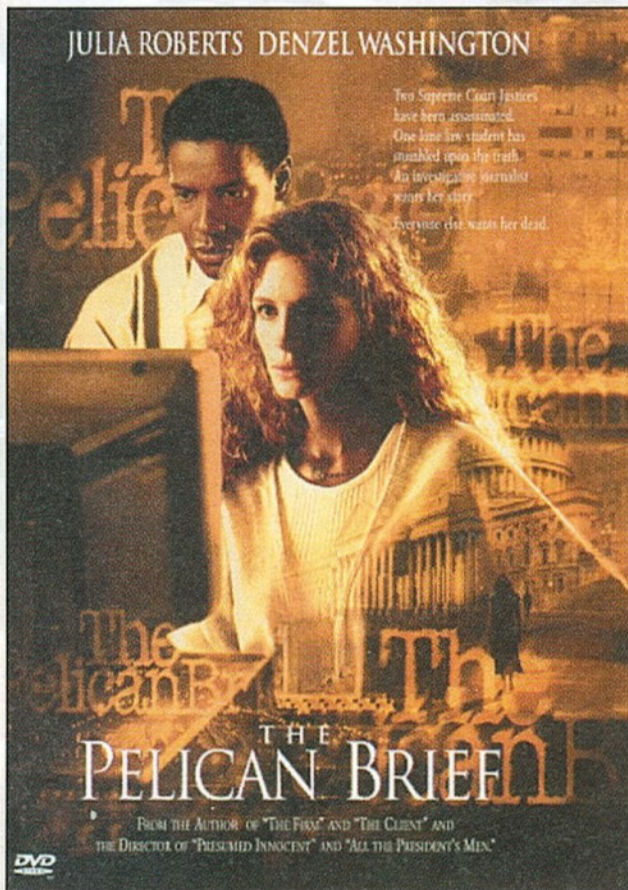


Pelikán ügyirat (Warner)

R: Alan J. Pakula

Fsz: Julia Roberts, Denzel Washington

Na, kérem ez krimi a javából, és, persze, ízig-vérig amerikai történet a magas politika és az elképesztően nagy tőke bűnös egymásra találását véletlenül leleplező illetőről. Egy joghallgató (Roberts) pusztán kíváncsiságból utánajár két erőszakos halált halt fő-



bíró folyamatban lévő ügyeinek és esetleges hasonlóságainak, és egy ügyiratban foglalja össze elméletét, ami véletlenül landol a felelősök asztalán. Pillanatok alatt rémálommá válik élete, mindenki meghal körülötte, csak a szerencséjének köszönheti, hogy megmenekül az újabb és újabb gyilkosságai



Schuerue

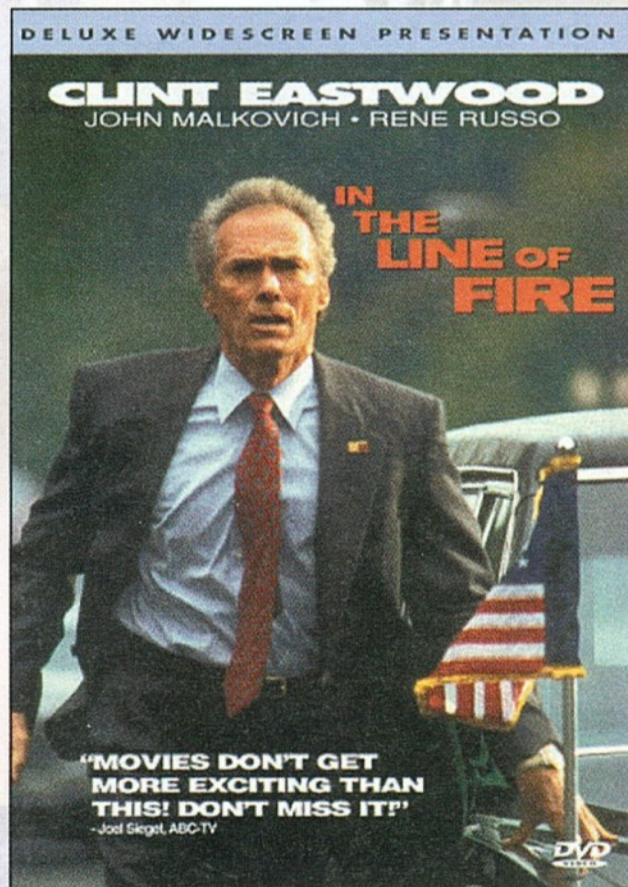
kísérletek elől. A pelikán ügyirat ugyanis tökéletesen megadja a választ a két főbűnös megölésének okaira és megnevezi a felelősöket is. Segítőtársa, a szólásszabadság éharcosának számító riporter (Washington). A történet leginkább a Colombo filmekhez hasonlítható: már az elején mindenki tudja, ki a gyilkos, pontosabban a megbízó, de hogy miért, és hogyan lehet bizonyítani, és felelősségre vonni az már fogós kérdés.

Tűzvonalban (Columbia)

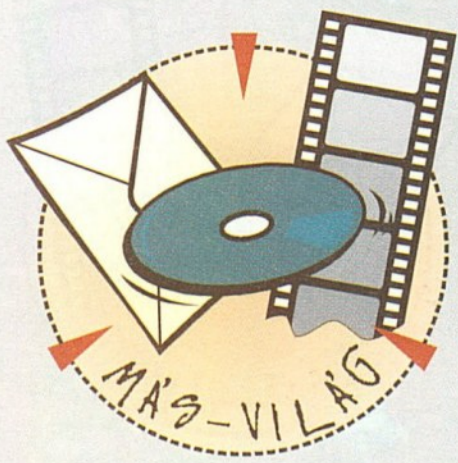
R: Wolfgang Petersen

Fsz: Clint Eastwood, John Malkovich, Rene Russo

A rendkívül izgalmas, feszített tempójú film azoknak a gyakorlatilag ismeretlen hősöknek állít emléket, akik fontos, egy nemzet számára az államiság jelképét jelentő emberek életét védelmezik, ha kell a saját testükkel felfogva a nekik szánt golyókat. Frank Horrigan (Eastwood), a titkos szolgálat veterán ügynöke, már átélte egy elnökgyilkosságot. Harminc éven át kísérti a gondolat, hogy megmenthette volna



na Kenedy elnököt, ha azon a Dallasi napon gondolkodás nélkül cselekszik. Az elnökválasztás hajrájában a kissé örült merénylő (Malkovich), furcsa játékba kezd vele, lelki párbajra hívja. Eközben kollégái is nevenségesnek és alkalmatlannak tartják, az idióta kampányfőnök is el akarja távolítani az elnök közeléből. Horrigan azonban mégis ott van az elnökre irányított fegyver tűzvonalában. **PC-X**



Könyvjelző

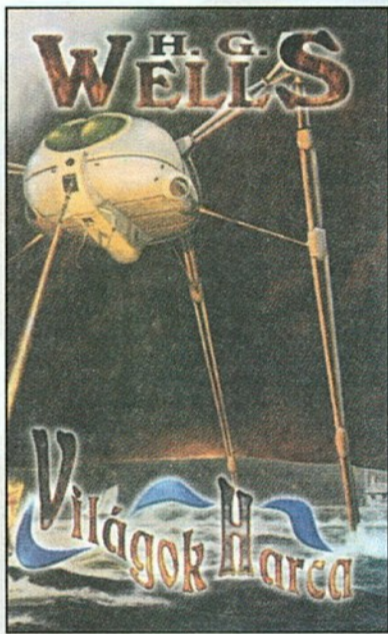
OLVASSATOK MINDEN NAP!

Schuerue

Úgy tűnik, hogy a kiadóknak is megtetszett a rovat újraindítása, mert a márciusi szám után „ránk bo-
rult a könyvespolc”, az ismertetésben éppen ezért uralkodnak a tőmondatok. Amennyiben ez a továb-
biakban is így megy, akkor kitalálunk valamit az oldal korlátinak áttörésére.

H.G. Wells
Világok Harca
LAZI Kiadó

Egy harmadiktípusú találkozás története, ami a legvadabb rémálmokat igazolja. A Marsról nem békés látogatók érkeznek a Földre, hanem inváziós



seregek, és megindítják a földi élet módszeres felszámolását. A sci-fi klasszikusai között előkelő helyen szereplő regénynek aktualitást ad a nem régiben megjelent azonos című játék is, amely – minő véletlen – a regényt használja alapötletül.

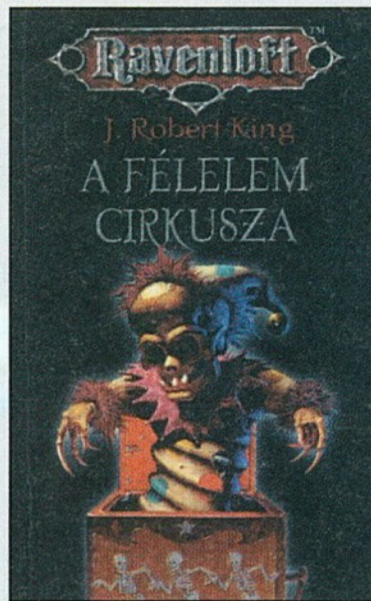
A kötetben Wells sci-fi történeti alpműve mellett megtalálható az Orson Welles rádiószínház elhíresült rádiójátékának szövegvétele is, amivel sikerült igen tisztas hisztériát és pánikot kelteniük az Egyesült Államokban. A rádiójátékban ugyanis tudósításszerűen peregnek az események, és nagyon sokan valódinak hitték, élő közvetítésnek a harcmezőről.

Ára: 650Ft.

Megrendelhető: Lazi Kiadó 6701 Szeged, PF. 945

J. Robert King
A félelem cirkusza
Szukits Könyvkiadó

Ravenloft, az AD&D egyik, ha nem a legfélelmetesebb világa, sajátos törvényekkel, és rengeteg gonoszszaggal. l'Morai cirkusz negyede, ahol számkivetett torzszülöttek szórakoztatják a város polgárait, akkor változik a félelem cirkuszává, mikor kegyetlen sorozatgyilkos kezd szedni áldozatait a mutatványosok közül. Az önjelölt nyomozók, Marie, a vak zsonglőr vezetésével nemcsak a gyilkos, hanem egy sokkal nagyobb és félelmetesebb



titok nyomára bukkannak: l'Morai átka tárul fel előttük. A sötét birodalmak mindegyikét sújtja valamilyen átok, ami elől lehet menekülni, de...
Ára: 660Ft.
Megrendelhető: Szukits-Hydra könyvklub
Tel.: (06-62) 311-430

Silver Scott
A sötétség hercege
Alexandra Kiadó

Miért lenne törvényszerű, hogy egy vámpír csak a múlt századi Erdélyben vagy a szomszédos dimenzióban lebegő fantasy világokban élhet?

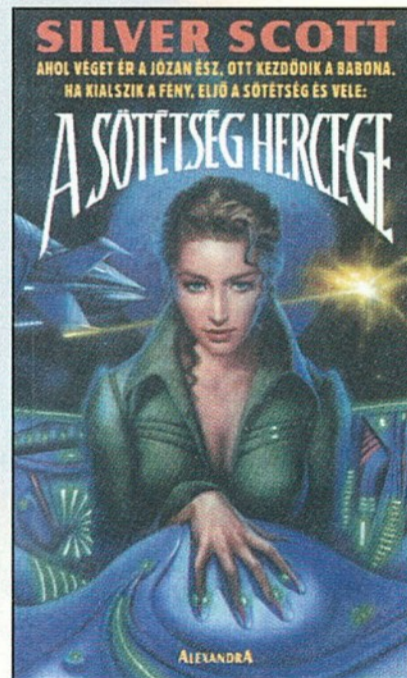
Elkísérhetnek minket

a jövőnkbe is, hiszen halhatatlanok. A szétszéledt emberiség, a számtalan bolygó remek vadászterületet kínál számukra, a hosszú évezredek, amíg élhetnek, pontosabban halhatnak – hiszen a vámpír élete a halállal kezdődik –, különleges személyes evolúcióhoz vezetnek. A regényben nagyon érdekesen fonódnak össze a középkori babonák és a technikai fikciók, a várkastélyok és úrhajók.

Ára: n/a

Megrendelhető: Alexandra Kiadó

Tel.: (06-72) 315-529



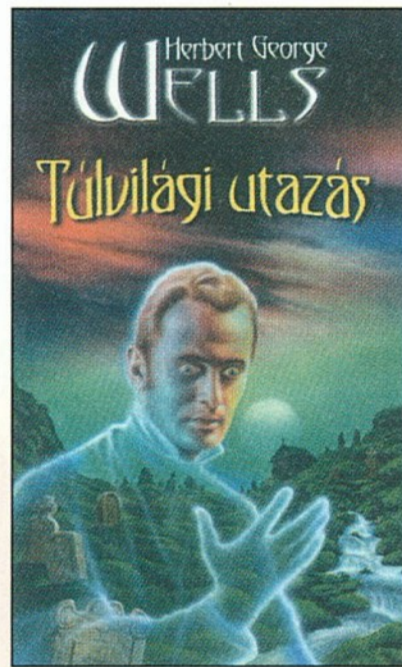
H. G. Wells
Túlvilági utazás
Szukits Könyvkiadó

Igen régen, ment a TV-ben egy sorozat, a Roald Dahl féle „Meghökkenítő mesék”. Leginkább ezekre emlékeztetnek Wells ebbe a kötetbe gyűjtött novellái. Közös jellemzőjük, hogy a természetfeletti, a felfoghatatlan, a fantasztikum igen fontos szerepet játszik bennük, más vonatkozásaikban viszont igen csak változatosak. A kísértet történetétől a testcserén át a túlvilági utazásig mindennel találkozhatunk benne, megvalósításukban pedig megcsillan Wells páratlan fantáziája, és néha előbújik némi nagyon morbid, nagyon angol humor.

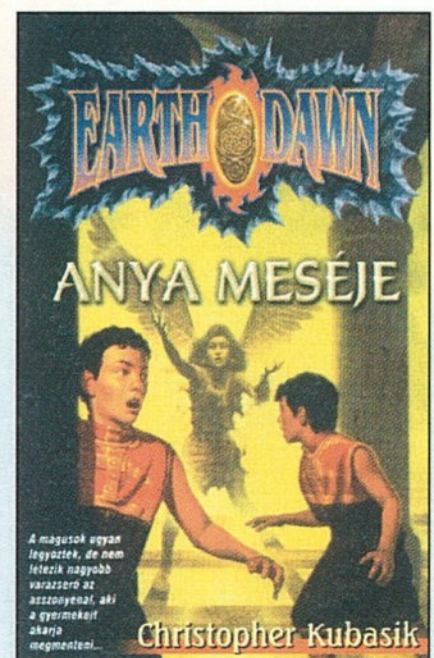
Ára: 690Ft.

Megrendelhető: Szukits-Hydra könyvklub

Tel.: (06-62) 311-430



Christopher Kubasik
Anyá Meséje
Beholder Kiadó

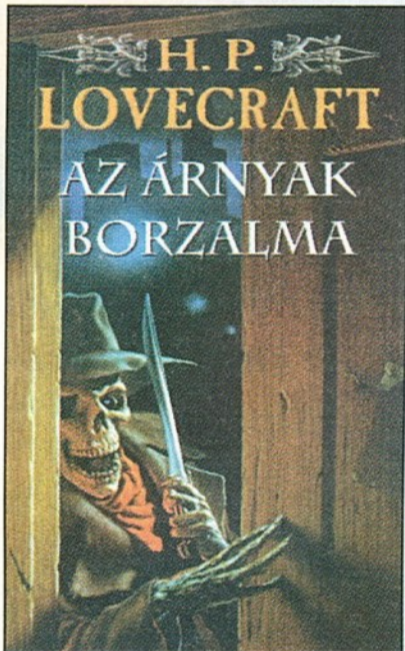


Egy anya emberfeletti dolgokra képes gyermekeiért, különösen akkor, ha gyakorló mágus. Még a mítoszok kódéből visszatért félelmetes therai katonák és mindenkinél erősebb má-

gusaik sem állíthatják meg. Earath Dawn világának egét kőből és fából épült hajók szántják, emberek, elfek és trollok küzdenek egymással szabadságukért. Releana és J'role ennek a harcnak áll az élére, mágiával és karddal küzdve, hogy fiaikat kiszabadítsák a therai kormányzó karmaiból, aki az ikrekben rejlő különleges mágikus hatást akarja felhasználni. Hamisítatlan fantasy, a fordulatos, akciódús történetet átszövik a szülői ragaszkodás és a főszereplők közti, kissé bizarr érzelmek szálai.
 Ára: 698Ft.
 Megrendelhető: Beholder Kft. 1680 Bp. Pf. 134.

H. P. Lovecraft
Az árnyak borzalma
 LAZI Kiadó

A dark fantasy és horror királya ebben a kisregényben és három novellában sem hazudtolja meg hírnevét. A történet egyik szereplőjének szájába adott



mesék sötét, misztikus titkokról szólnak, megfűszerezve csipetnyi örülettel, éppen csak annyira, hogy kételkedni lehessen a beszélő elmeállapotával kapcsolatban. De ez az örület nagyon rokon azzal a pánikkal, mikor az ember felfogja,

előbb-utóbb meg fog halni, és megszállott módon tenni próbál az elkerülhetetlen ellen.
 Ára: 670Ft.
 Megrendelhető: Lazi Kiadó 6701 Szeged, Pf. 945

Edo van Belkom
Őrjítő éhség
 Szukits Könyvkiadó

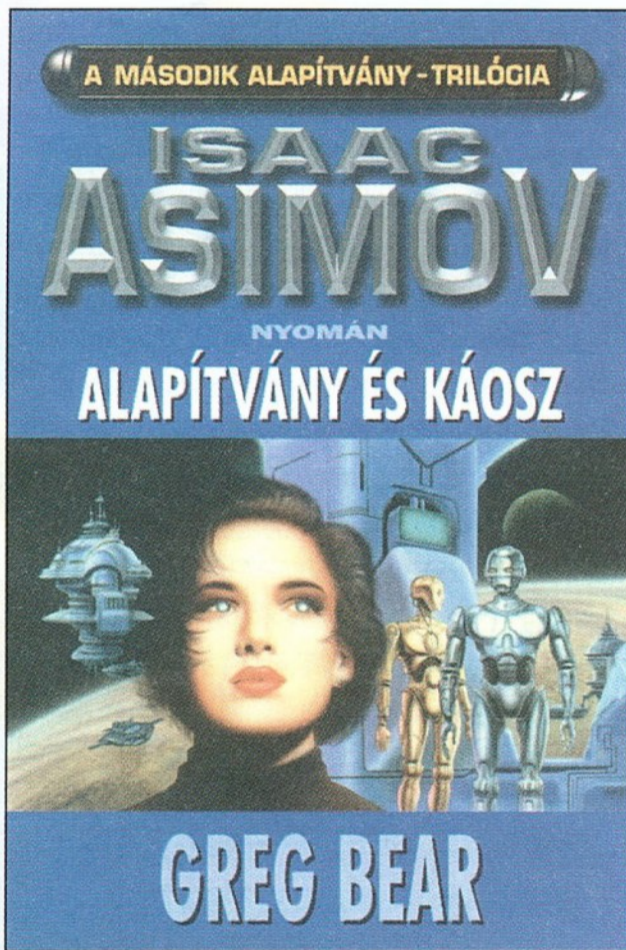


A sötétség világának univerzuma nem sokban különbözik a mi világunktól, csak ott élnek farkasemberek és vámpírok, bár erről az átlagembereknek ott sincs tudomása. Vagy ez mégis a mi világunk? Ezek a vérfarkasok azonban nem azok

a gátlástalan gyilkoló gépek, amik a babonákban szerepelnek, sőt sokkal közelebb állnak a természethez, és jobban védik az életet, mint mi. Mindennapjaikat egyébként emberként élik le, és a nyájából csak az örültek vadásznak le egyedeket. Rejtőzködniük kell, és megvédeni az embereket önnön hibáiktól és örült társaiktól, de segítséget kaphatnak laza szervezeteiken keresztül, valamint néhány megértő beavatott ember felhasználásával.
 Ára: 690Ft.
 Megrendelhető: Szukits-Hydra könyvklub
 Tel.: (06-62) 311-430

Greg Bear
Alapítvány és káosz
 Szukits Könyvkiadó

Akik a cím alapján Isaac Asimov Alapítvány regényfolyamára, és a hozzá kapcsolódó megelőző



kötetekre gondoltak, nem tévedtek. A kétszeres Hugo- és háromszoros Nebula-díjas, nálunk kissé méltatlanul „lefordíthatlan” szerző, Greg Bear az alapítvány létrejöttét foglalta regénybe. A pszichohistoria atyjának utolsó éveiben járunk, a későbbi piedesztálra emelt tudóst ekkor igen csak meghurcolják, ráadásul a robotok titkos szövetsége is veszélybe kerül. A már a Meztelen Nap-

ban és a robottörténetekben is megjelenő Daneel pozícióját egy furcsa balesetet szenvedett robot veszélyezteti, akinek agyából átmenetileg törlődött a három törvény. Vagy nem csak átmenetileg?
 Ára: 1690Ft. (keményfedelű)
 Megrendelhető: Szukits-Hydra könyvklub
 Tel.: (06-62) 311-430

Antológia
Harcjáték
 Szukits Könyvkiadó

A novelláskötetben szereplő művekben egy közös vonás mindenképpen akad: detektívtörténetek, igazi krimik, amelyek a közelebbi-távlabbi jövőben játszódnak, és a különféle bűncselekmények indítékában, elkövetésében vagy éppen leleplezésében fontos szerepet kap a majdan megszülető technológia.



Az írógárda tekintetében pedig valódi sztárpárádé a kötet, hogy csak a hazánkban is igazán ismert, magyarul is gyakran olvasható szerzőket említsem meg: Isaac Asimov, Paul Anderson, Robert Silverberg, Philip K. Dick, Larry Niven.
 Ára: 790Ft.
 Megrendelhető: Szukits-Hydra könyvklub
 Tel.: (06-62) 311-430



Praktikus kis helyigényű CD tartó újságmelléletek részére



CD tartó 12 db-os: 600Ft
 5 db rendelése esetén: **500Ft**
CD tartó 16 db-os: 650Ft
 5 db rendelése esetén: **550Ft**

Az árak a postaköltséget nem tartalmazzák, de 10 db termék rendelése esetén átvállaljuk!

Rendelhető színek: fekete, középékék, sötétkék, bordó, lila, fehér, zöld, farmer, rózsaszín, sárga.

Megrendelhetők a gyártónál, telefonon, E-mail-ben vagy levélben:

www.elender.hu/~gyenis/ E-mail:gyenis@elender.hu

7396 Magyarszék, Kossuth u.74. Tel./fax:72/ 421-522

Viszonteladókát is keresünk! Egyéb termékek is rendelhetők!



Aréna

VÉLEMÉNYEK, KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

úKedves Arénázók!

Először is szomorú hírral kell kezdenünk. Kedves kollégánk, barátunk, Vlagyimir Vlagyimirovics Levrov, Newlocal érdemes oroszán, megvált tőlünk, mint... ööö... ágtól a levél. Nem kell semmiféle szörnyű okra gondolnotok. Nem vesztünk össze, nem utáljuk egymást. Ellenkezőleg. Köszönünk egymásnak az utcán, nem küldünk egymásnak Happy99.exe-t, vagy ilyesmi. Sajnos Levrov bácsi más irányú elfoglaltsága miatt – értsd főállású munkahelye van neki –, nem tud olyan vehemenciával és odaadással foglalkozni az Arénával, mint a régi szép hosszúsörényű időkben, és ezt mi nehezményeztük. Ne várjátok, hogy az új Aréna egy Newlocal emulátor alatt fog futni. Szó sincs arról, hogy egyáltalán kísérletet tennék rá, hogy utánozzuk a stílusát. Nem. Biztos, hogy hiányával egy színfolttal kevesebb lesz a lapban. Az Arénát úgy szeretnénk megváltoztatni, hogy arról szóljon, amire szántuk: közérdekű kérdéseket feszegető leveleket szeretnénk elétek tární, olyan kérdésekkel foglalkozni, amelyek fontos tartalommal bírnak. Pillanatnyilag úgy gondoljuk, hogy az Arénában a PC-X íróinak közös véleményét képviseljük, ezért nem találtok szerzőt az oldalak felett.

Az első és legfontosabb „közös dolgunk”, hogy április hónaptól kezdve csak **egyetlen formában fogadjuk el a különböző játékok megfejtéseit, mégpedig a mellékelt játékszervény beküldésével!** Pontosan azért tűztük a márciusi Aréna napirendjére többek között ezt a kérdést is, hogy elkerüljük ezt a nagyon kellemetlen lépést, melyet most egyetlen hónappal később, mégis megtenni kényszerülünk. Megírtuk, elmondtuk, hogy a PC-X Magazin játékaik nem lottó sémára épülnek, ahová annyi megfejtést küldhetsz be, ahányat csak akarsz, ha megveszed a megfelelő számú lottószervényt. Mindezek után, ennek ellenére, sikerült olyan „unfair play bemutatót” rendeznie egyeseknek, amitől kinyílt a zsebünkben az a bizonyos virtuális zsebbe való vágószerszám. A „klónozott megfejtés” kategóriában 20 borítékkal tartja a rekordot egy úriember.

A „papa, mama, nagymama, hugi, szomszédok, rokonok, és üzletfelek” stílusban többen is folyamatosan indulnak. Itt a rekordot nem tudnánk megmondani, de a tíznél több, ugyanazzal a kézírással íródott, ugyanott rossz megfejtés azért több mint gyanús. A legújabb sportág

a „beküldöm e-mailben, meg levélben is”. Nos, ezeknek a becsületesen játszó többségre való tekintettel vége! A részleteket megtaláljátok a játékok kiírásában. Elnézést kell kérnünk a már említett többségtől, a fair módon játszóktól, hogy elváltuk őket a megfejtések beküldésének az egyszerű és gyors módjától, valamint még arra is rákényszerítjük, hogy belevágjon az újságba. Egyszerűen ráuntunk, hogy egyesek képtelenek betartani a legegyszerűbb szabályokat.

Nos, ennyit a rossz hírekről, következzenek a levelek:

„Sziasztok!

Csak azt szeretném kérdezni, hogy azok a samplek amikről Skywalker irkál mostmár hónapok óta rendszeresen hol kaphatók estleg nagyobb tételben. Most kapok fizetést és gondoltam veszek mindegyikből egypár darabot. Persze előbb a DVD lejátszót fogom megvenni potom 198000 Forintos bruttó áron, amiről Schuerue olyan szépeket írt. Ez kell a Magyaroknak és szinte ingyen van. Én például láttam a NETen egy hirdetés amiben műholdas TV adó helyeket lehet bérelni igaz hogy csak az Amerikai kontinensre sugároz és az összeg forintban nem férne el ebben a levélben, de azért írhatnátok róla a PCX-ben. Szerintem a tizenéves PC gamerek tudnák értékelni.

Üdv.: Tomi”

Igazad is van, meg nem is. Igazad van, mert a megjelenés után közvetlenül mi is csak a nyálunkat csorgatjuk az ilyen cuccok után, megvenni nem tudjuk. Esetleg egy év múlva, amikor olyan szintre csökken az árak, hogy az megfizethető. Nincs igazad, mert azzal együtt, hogy ezek a holmik pizok drágák, érdekesek. Ezen az alapon pl. az autós újságok ne írjanak a tizenmilliós csodákról, meg álom sportkocsikról, hanem csak tíz éves pudvás Daciáról, meg Wartburg Zombiról cikkezzenek, mert az a nagy többség számára megfizethető. Másrészt nem valószínű, hogy egy XT előtt ülsz otthon. Egy spiccen lévő, játékra alkalmas PC monitorostul könnyedén megvan háromszázezer forint is akár, és azt sem lopni szokták az emberek.

„Hi Pc-X!

Sajnos nincs sok időm => nem ecsetelem milyen yo is a lapotok. Nem húzom tovább az időtöket: Kellene egy Settlers 2. végigjátszás. Tudom régi játék, meg stb., de azért jó. Ha tudjátok küldjétek már el, légszji.

Előre is köszi.

Mike”

Rengetegen beleestek ebbe a csapdába! Stratégiai játékokról, lehetetlen végigjátszást készíteni, hiszen minden egyes forduló más és más.

A PC-X februári játékaiknak megfejtései és nyertesei:

TOPWARE JÁTÉK – (EARTH 2150, JACK ORLANDO, KNIGHTS & MERCHANTS):

1. Purak Sándor (Baja) Nyert: Earth Gold, Jack Orlando, Knights & Merchants, Vészhelyzet
2. Botos Bálint (Budapest) Nyert: Knights & Merchants, Vészhelyzet
3. Dojcsák Attila (Mándok) Nyert: Earth Gold, Jack Orlando

Várjuk a nyertesek jelentkezését, mert nyereményüket körülményes postára adni!

X-MUSIC – (JANET JACKSON, OZZY OSBOURNE): Kazit nyert Sáska Attila (Óriszentpéter), Lévai Zoltán (Berettyóújfalú), Csendes Erika (Budapest), CD nyert Csirmaz Tamás (Mezőkövesd), Földesi Róbert (Nyíregyháza), Zahemszky András (Eger)

Kis türelmeteket kérjük, az ajándékokat a WARNER nem bocsájtotta rendelkezésünkre!

X-REJTVÉNY – (FANTACCS): Leyrer Gergő (Szombathely), Kovács Andrea (Heves), Tóth Péter (Dombóvár), Foki Zoltán (Győr), Dr. Varga Géza (Debrecen), Laborci Gábor (Pécs), Bot István (Győr), Kenedli István (Szombathely), Gergely Balázs (Pécs), Gaál Barnabás (Polgárdi)

Az X-Rejtvény nyereményeit a Modern Media Service postázza!!!

Mindenkinek köszönjük a részvételt, a nyerteseknek GRATULÁLUNK!!!

Maximum stratégiai útmutató készíthető róluk, de jelen esetben ezzel sem tudunk szolgálni. Esetleg a háromról, ha majd kijött a küldetéslemeze valamikor mostanában.

“Szia!

Én az alábbi levelet szoktam példaként visszaküldeni: „Felfedeztek Magyarországon egy új gombafajtát, mely eddig csak az almafák levelén élt meg, s most génmutáció folytán átterjedt a postai levelekre is. Rendkívül veszélyes, mert spórái már a bőrre kerülve is halált okozhatnak! Ezért különös gondossággal bontsuk ki minden olyan levelet, melynek bélyege gombát ábrázol! A Magyar Posta már ellátta alkalmazottait ellen-szerűmmal, amely hamarosan az ismert gyógyszerárakban és gyógynövényszaküzletekben is kapható lesz. Kérem küldjön minden ismerősének egy levelet, melyben figyelmezteti őket a fenyegető veszélyre. A legjobb, ha a levelet minden héten újra elküldi, hátha ismerőse esetleg elfelejtette a figyelmeztetést!”

Üdv, R. Dániel”

A fenti levél a márciusi szám Dühöngőjében leírtakra érkezett. Ezek szerint más is kap idegesítő láncleveleket. ☹

„A reklamáció:

A probléma: Hova küldjem a megfejtést? Nem érted? Figyelj!

Az Arénában azt kértétek, küldjük a megfejtést a szerkesztőség címére, ne pedig a PC-X Clubnak. Csakhogy az impresszumban a kettő együtt szerepel! A dolgot bonyolítja, hogy van ott egy másik cím, ami viszont nem tudom mire utal. Egyszerűen úgy van feltüntetve hogy „Postacím”. Lehet, hogy velem van a baj, de én ezt nem értem ☺!

G. Róbert, Hatvan”

Igen, a címprobléma. Na, lássuk ezt az akár intelligenciatesztnek is beillő feladvány megoldását! Első kérdés: miért szerepel együtt az szerkesztőség és a klub címe? Csak nem azért, mert esetleg mindkettő egy épületben van?! Csak de! Viszont képzeld, a postás remekül meg tudja különböztetni, a PC-X Magazint és a PC-X Klubot egymástól, ha értelmesen címezzük a levelet! Második kérdés: mi a postacím? Az, ahova a levelet kell küldeni! A postát (nem az intézményt!). Ezért postacím. Persze tudjuk, mi zavar téged, azt nem érted, minek ennyi cím, hiszen például nektek otthon bizonyára csak egy van. Nos, a Márvány utcai a rendes címünk, az, ahol az a bitang ronda épület áll, aminek 8. emeletén a PC-X szerkesztőség dolgozik, és ahol a PC-X Klub is van mellesleg (10 emelettel lejjebb). Viszont van egy postacímünk is, ami egy nagy zsák egy hivatalban, amit egy ronda nagy autóval idehoz a sofőr. Ez azért sokkal jobb, mert így ez közvetlenül hozzánk jön, és nem járja meg a fél irodaházat, mielőtt megkaparinthatjuk. Hát, ennyi.

“[...] Ezen felül még 1 újság tetszik, amiben van poszter is. Nálatok miért nincs poszter?

Hm? A csomagot (a 2CD + a naptár)-t is megrendeltem, de én (és gondolom nem csak én) szeretném, ha a PC-X-ben is jelenne meg poszter, mert akkor TÖKÉLETES lenne a lap!

Radírpók”

Régi, dédelgetett álmunk egy állandó poszter melléklet, de féltő, hogy hosszú távon is csak álom marad. Először is van a méretprobléma: mekkora legyen? Jelenleg a lap kisebb méretű, mint A4, a duplaoldalas poszter is kisebb volna, mint A3, pedig az A3-mas poszterek is elég ócskák még. Aztán külön papír kéne hozzá, mert az újság nem csillogó papírján nem igazán érvényesülne a dolog. Továbbá valahogy be kéne tenni a lapba,

mondjuk összehajtogatva. De tegyük fel, hogy mindezt leküzdjük, azonban van egy sokkal prózaibb ok: nincs miből. Posztert csinálni csak nagyon-nagyon jó minőségű képből lehet, különben hihetetlen ótvár lesz. Ilyen grafikai anyag viszont nem áll a rendelkezésünkre, csak elég ritkán. Szóval, nem jön össze, és még az árról nem is beszéltünk. Megígérhetjük viszont, hogy ha lesznek jó képeink, igyekezni fogunk poszterre konvertálni őket.

Tisztelt PC-X, Newlocal!

[...] Nem gondoljátok, hogy egy kicsit szürke az újság. (Ezt nem kérdezni akartad? Egyébként tényleg nem. – TRf) Nem a lapok színére gondolok, hanem a dizájnrá. Úgyértem!... Nézzétek meg a GURU-t. Ezzel nem azt mondom, hogy legyetek olyanok, mint ők, de pl. a háttérrajzok lehetnének jobban kivehetőek, lehetnének ÖTLETES keretekkel ellátva, ill. elválasztva a cikkek, lehetnének dekorációk, stb. Tudom, ez árváltozást is vonzana magával, ezért nem várok semmit, mivel ez sokaknak nem tetszene. Mellesleg a GURU még ezren belül van.

Hívetek, Chucky

☺ Na, szóval... kezdjük a végén! Amikor utoljára láttam a lapot, még mi is „ezren belül” voltunk. A „dizájn” megváltoztatása viszont nem anyagi kérdés, ahogy azt hamarosan látni fogod. Azonban ki kell ábrándítsalak, mert az ötletes keretektől nekem speciel hidegrázásom van – volt már ilyen a PC-X életében –, és a háttérrajzok sem lesznek jobban kivehetőek, ugyanis akkor az előtér szövegek – a cikk! – nem lesz olvasható! Hoppá! A dekorációkban viszont igazad van, igyekszünk majd változatossá, színesebbé tenni az oldalakat, ok?



Véget ért a móka mára, avagy ne tedd gazdaggá a postát – nem érdemes!

Épp egy hónappal az után, hogy meghirdettük, hogyan lehet megfejtéseket beküldeni, most újra változtatunk. Az ok és indokokat olvashatjátok fent, az Aréna bevezetőjében – bár valószínűleg mindenki rájön magától is. Tehát, a lényeg: mostantól mindenki annyi megfejtést küld, amennyit akar. De tényleg! Csak éppen bevezetjük a „vágd le, és küldd be a sarkot” módszert. Csak az a megfejtés lesz érvényes, amely mellett a borítékban megtaláljuk az itt jobbra látható sarkot. Semmilyen más eljárást – fénymásolat, egész oldal kivágása, e-mail stb. – nem fogadunk el!

Persze ez felvet néhány problémát. Előre elnézést kérünk azoktól, akik szeretve tisztelik az újságot, és nem szándékoznak belevágni: sajnos kénytelenek lesznek. Igyekeztünk eléggé félreeső, fontos információt nem tartalmazó oldalt megcsonkíttatni. A másik felmerülő kérdés, hogy mi van akkor, ha a kedves olvasó nem egyszerre fejt meg az összes rejtvényt. Ez esetben akkor küldje vissza a válaszokat – a sarokkal együtt, természetesen –, ha vagy az összes megfejtette, vagy biztos benne, hogy többet nem akar beküldeni. Gondoskodni fogunk arról, hogy a határidők egy napra essenek, az ettől eltérő játékokat külön jelezni fogjuk!

Továbbra is azt szeretnénk, ha minden megfejtés külön lapokon érkezne, és mindegyik olvashatóan tartalmazná a megfejtő nevét és a címét. Megértésedet köszönjük, és még egyszer elnézést kérünk azoktól, akik eddig is tisztességesen játszottak velünk – higgyétek el, a ti érdeketeket szolgálja ez a döntés!

Emlékeztetőül a postacímünk: 1057 Budapest, Pf. 386. Ide várjuk a borítékokat.





Jelentés a frontról

ÉLET A NATO-BAN

Trau

Trautmann Balázs honvéd jelentem, lassan túljutok az alapkiképzésen. Hála Telek „Benji” Benjámin tizedesnek és Martinkovics Péter őrmesternek, ez a folyamat, ha kisebb-nagyobb zökkenőkkel is, de biztató eredményekkel zárul. Mostanra aránylag nagy találati eséllyel különböztetem meg a főtörzsőrmentert és a századost, pusztán a vállapja alapján ám! ☺

Azért ez még nem minden, hiszen rengeteg okosságot is tanultunk az elmúlt 4-5 héten. Például – mint ahogyan ez egy tablóról leolvasható volt – ha atomvillanás érdekes gombafelhője világlik a közelben, bizony meg lehet határozni a kiterjedését, távolságát, irányát... Mondjuk, hogy ezt hogyan fogom jelenteni a parancsnokság felé, miközben molekuláimra hullok szét, még nem tudom. Vannak ám vidámabb dolgok is, bár hasonló módon pusztítóak: jelen esetben a melegített konzervekről mesélnék. Ugyebár, ha az ember fia, amúgy jól képzett harcos módjára kiballag a „tankosra”, azaz a terepakadályokkal megtűzdelt gyakorlótérre, az bizony messze van. Mire odaér, korog picinyke pocakja. De nem lenne Honvédség a Honvédség, ha nem gondoskodna a bakákról, szinte anyai szeretettel. Ez esetünkben a tábori konyhát jelenti, amely meleg teát és melegített konzervet kínál nekünk. Na, itt a csapda! Fogta magát a gyanútlan körlettársam, Béla – a mi körletünkben mindenki Béla, csak egy Tank van, ja és én, Rambo ☺ –, és merészen nekiállt kibontani a jó öreg 1965-ös kanálgépével a borsófőzeléket. Hiba volt. A legelső rést ütve Bélánkat tetőtől talpig beterítette a nemes borsókészítmény, és még másnak is jutott belőle! Én rettentően jól szórakoztam, hazai barackbefőttemet eszegetve, de ő valahogy morcosabbnak tűnt...

Sohasem feledhetem azt a mámoros délelőttöt, mikor megismerkedtem az igen fontos „Fegyvert súlyba!” és „Harchoz!” vezényszavak mibenlétével. Történt, hogy századunk, a dicsőséges 5/2, kivonult „vévzni”, azaz a vegyvédelmi teendővel megismerkedni. Nos, a dolog lényege a vegyvédelmi ruha, amely egy vastagabb, speciális gumi anyagból készült rettenet, gázálarccal, papuccsal, kesztyűvel kiegészítve. Miután szemüveges vagyok, felmentésem van gázálarc viselése alól, így vv-cuccot sem kaptam. Kivonulni azért kivonultam, legalább megtudom, hogyan patkolok el vegyi csapás esetén. ☺ A többiek parancsszóra magukra erőltették a köpenyt és az összes többi rettenetet. Az öltözködés is meglehetősen kacagtató jelenségeket okozott, de ne-

kem az tett be végképp, amikor az ufonauta külsejű, gázálarcos szakasztársak hetykén a fejükbe nyomták téli sapkájukat. Sajnos, nem bírtam uralkodni magamon, homlokommal egy göcsörtös fának támaszkodva próbáltam levegőt venni. Ez a röhögőgörcsöm miatt nehezen ment, úgyhogy némi térdcsapkodást és oldaltapogatást is véghezvittem. Miután ez elég hangos volt (a mellettem álló, szintén szemüveges Béla hasonlóképp működött!), hamar feltűnt ez a gyakorlatot vezető tizedesnek. Udvariasan megvárta, míg nagyjából rendeztem izomzatomat, majd ismertette velem a fentebb említett két vezényszót. Az ismertetés végül az alakulat hason történő körbekészésében, gépkarabéllyal a nyújtott kézben („Harchoz!”) csúcsozott ki, abszolút megérdemelten. Mégsem illik oktatási alakzatban kiröhögni egy egész szakaszt, mindezt 200 wattos hangerővel! Persze, a nyavalyás Bélák mindkettőnket ordas módon kikacagtak, de az ő hangjukat leárnyékolta a gázálarc! Hát van igazság a Földön?

Fontos, mondhatni spirituális élményeket biztosít a közös, folyosón történő bakancspucolás is. Itt hangzanak el a legnagyobb ökörségek, a legidősebb ugratások. Itt mondtuk fel a rangtáblázatot

is. A dolog roppan egyszerűen zajlott le: ha úgy éreztem, bakancsom (egy kb. 20 éves, össze-vissza töredezett surranó) megfelelőképpen csillogvillog, szabályszerűen jelentettem az „alüh”-nek (alegységügyeletes-helyettes). Ő megszemlélte ezt, és hát tényleg egy porszem sem csúfította el a tükörként ragyogó felületet, akkor kérdezett mindenféle érdekes rangot – például a nemesen csengő főtörzsszászlóst, vagy a szinte már spártai-an egyszerűen hangzó dandártábornokot –, melynek korrekt váll-lapjelzését fejből kellett tudni. Ha tudtam, jó, befűzhettem a surranót és távozhattam. Persze, ez nem ment mindig egyszerűen. Egy extra pucolás árán tanultam meg, hogy bizony nincs már olyan, hogy alhadnagy!

Ami a legnegatívabban érintett, az az étel minősége. Igaz, szegény szakácsok napi 400 (!!!) forintból próbálnak jóllakatni egy katonát, de amit néha művelnek párolt rizs néven... Szerintem az nem csirizes, félig megfőtt rizskupacokat takar, de mindegy. Viszont, legnagyobb meglepetésemre, már kétszer-háromszor sütemény is várt minket! Azért ezek kellemes meglepetésként érik a harcban megfáradt bakákat.

Utolsó megjegyzésként még elmondanám, hogy az Ultra (na meg a Kék Villám) még mindig rettentően habzik a folyosón! ☺ Aki volt katona, tudja, miről beszélek, a többieknek legyen meglepetés!

Trautmann „Rambo” Balázs honvéd



Trau pre-honvéd korábbi bevetése során fontos harcászati objektumokat foglal el a PC-X Club parkolójában kommandós bajtársai segítségével – a háttérben sípoló Sanyika dandártábornok úr látható

VIRTUAL WORLD

AKCIÓ!

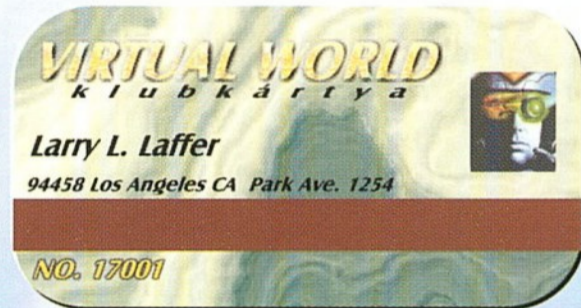


**2 világsiker
11.880
1 csomagban**

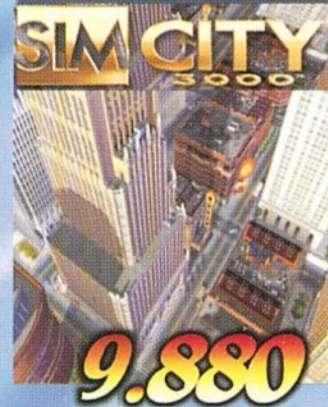
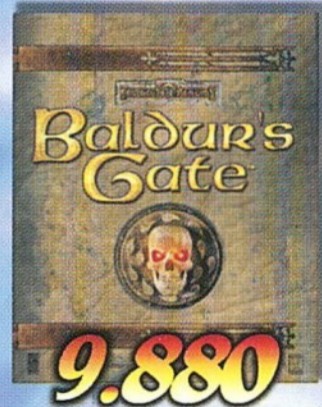
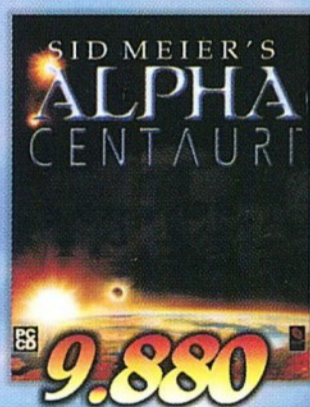
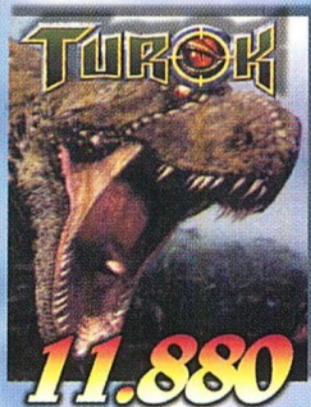
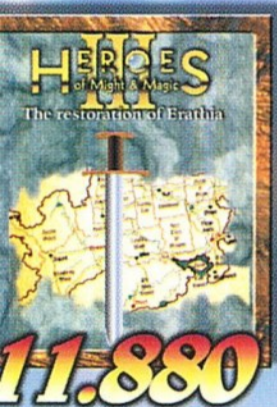
ÜZLETEINK:

ÁTRIUM MOZI 1024 BP MARGIT KRT. 55 TEL.: 316-0186	ALFA CD CENTER 1148 BP ÖRS VEZÉR TERE TEL.: 2222-350
MAMMUT ÜZLETHÁZ 1022 BP LÖVŐHÁZ U 8 II EM TEL.: 345-8141	ÚJLAKI ÜZLETHÁZ 1036 BP BÉCSI U 34-36 TEL.: 250-5200/122

LEGYÉL TE IS KLUBTAGUNK!



- Klubtagjaink minden vásárlás alkalmával 10% kedvezményben részesülnek.
- Havonta ingyenes árlistát küldünk.
- Havi hírlevelünkben mindig tájékozódhatsz a legfrisebb újdonságokról, és a számítógépes játékpiacon híreiről, érdekességeiről.
- Csomagküldés az ország minden pontjára, minden nap.
- Az általad kiválasztott programot vásárlási kötelezettség NÉLKÜL otthon kipróbálhatod.
- A még meg nem jelent programokat előjegyezheted, így akár már a kiadás napján játszhatasz vele!
- Ha valamelyik kedvencedet nem találod árlistánkban, azt beszerezzük.
- A tagsági örökös, nem kell megújítani.



Baldur's Gate	11.880	Hardline	1.880	Powerslide	10.880
Wood 2	11.880	Harvester	2.880	Pro Boarder	11.880
Cesar 3	11.880	Half Life	8.880	Resident Evil 2	11.880
Armageddon 2	9.880	Heretic 2	11.880	Sanitarium	11.880
Conquest Earth	2.880	Jack Orlando	2.880	Settlers 3	9.880
Darklight Conflict	2.880	LucasArts Archives vol.3	7.880	Shogo - M.A.D.	10.880
Dark Reign	3.880	Jövő Titkai	7.990	Sin	9.880
Delta Force	11.880	Jane's WWII Fighters	13.880	SimCity 3000	11.880
Darkening - Privateer 2	3.880	Knights & Merchants	6.880	Starship Titanic	11.880
Earth 2140	4.880	MAX 2	7.880	Test Drive 5	11.880
European Air War	10.880	Might & Magic VI	5.880	Tomb Raider 3	11.880
Callout 2	11.880	Myth 2	11.880	Trespasser	11.880
Complexion	5.990	Outlaws	4.880	Warlords 3	9.880
Prim Fandango	11.880	Oddworld - Abe's Exodus	11.880	Worms Armageddon	11.880

AKCIÓS TERMÉKEINK

Crusader	1880
Crush DeLuxe	1880
Dark Earth	1880
Darklight Conflict	2880
DeathMatch Maker	990
Destruction Derby 2	2880
Ecstatica 2	2880
Magic Carpet	1880
Outpost 2	1880
Sabre Ace	2880
X-Men	1880

További információkért, és részletes árlistánkért hívja üzleteinket.

RESIDENT EVIL 2™

Túl tudod élni a borzalmat?

A világ egyik legnagyobb példányszámban eladott játéka most PC CD-ROM-on



- Már P166 alatt is fut
- Magyar nyelvű kézikönyv
- Európai és japán verzió a CD-n
- Nagyfelbontású 3D grafika
- Új, rejtett küzdőmódszer
- Beépített Resident Evil képtár

MAGYAR PC-X5

PC GURU 96%



ECOBIT

CAPCOM®

Virgin INTERACTIVE

Magyarországi képviselő: EcoBIT Multimédia 1077 Bp, Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078

Elvett forgalmazók: 576 Kbyte Shop 1024 Bp, Lövház u.2-6. (Mamut Üzletház) Tel: 345-8076 • 576 Kbyte Shop 1137 Bp, Pozsonyi u.14. Tel: 359-0576 • 576 Kbyte Shop Pólus Center, Er Court 237. Tel: 419-4117 • Automex 1072 Bp, Wesselényi u. 21. Tel: 461-5700 • Automex Kft. 1072 Bp, Rákóczi út 4. Tel: 351-5015 • BASE Szoftver Diszkont 1072 Bp, Dob u. 45. Tel: 8395 • CD-Galaxis 1114 Bp, Vásárhelyi Pál u. 8. Tel: 361-4061 • CD-ROOM Multimédia Stúdió 4024 Debrecen, Vár u. 10/c Tel: 52/347-233 • CORA Hipermarket 2011 Budakalász, Omszki út 1. Tel: 26/541-583 • CORA Hipermarket 2045 Törökbálint, Torbágy u.1. Tel: 23/515-582 • FOTEX Records Virgin Megastore Duna Plaza 1135 Bp, Váci út 178. Tel: 465-1105 • FOTEX Records 4025 Debrecen, Piac u.23. Tel: 52/428-027 • FOTEX Records 6720 Szeged, Kelemen u. 8. Tel: 62/481-835 • FOTEX Records 8200 Veszprém, Vár Áruház u. 8. Tel: 88/427-489 • HERTA Bp, XV. Szentmihályi út 131. (Pólus Center) Tel: 419-4020 • HERTA Bp, Kerepesi út 73. (Plazza Üzletközpont) Tel: 262-3164 • HERTA Bp, Dohány u.37. Tel: 322-7846 • HERTA Bp, Könyves K.u.12-14. (Lurdy-ház) Tel: 456-1131 • Juventus Team 1145 Bp, Róna u.161. Tel: 221-5453 • Kim Soft Multimédia CD-Shop, 1067 Bp, Teréz krt. 23. Tel: 302-8996 • Kármelkai Market Europark 1191 Budapest, Üllői út 201. Tel: 347-1650 • MegaModell Pólus Center, Market Street 281. Tel: 419-4175 • Office Depot Pólus Center 1152 Bp, Szentmihályi út 131. Tel: 302-2300 • Office Depot Kecskemét Pólus Róna Bevásárlóközpont Tel: 76-501-820 • Office Depot Törökbálint, SCB Bevásárlóközpont Tel: 23-516-634 • Virtual World Alfa CD-Center 1148 Bp, Örs Vezér tér 23. Tel: 222-2350 • Virtual World Átrium Mozi 1024 Bp, Margit krt. 56. Tel: 316-0186 • Virtual World Mamut Üzletház 1024 Bp, Lövház u. 2-6. Tel: 345-8141 • Virtual World Kármelkai Üzletház 1036 Bp, Bécsi út 34. Tel: 250-5200 • Virtual World Újpesti Centrum 1041 Bp, István u.10. Tel: 369-5155